Half Life 2-Sonderteil zum Herausnehmen!

01/05 | € 4,99
DEZEMBER



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um MITTELERDE



VOLL VERSION DIABLO 2

AUF 3 EXTRA-CDs!



Das Original: Blizzards episches Action-Rollenspiel!

5 Charakter-Klassen, 150 Fähigkeiten
1.000 Waffen und Zaubersprüche
Endloser Spielspaß im Battle.net

DIE SIEDLER

380-MB-Demo auf DVD + Test

Das Erbe der Könige







Mehr als 60 SEITEN Tests

NFS UNDERGROUND 2
Mit Karacho durch die City

MOH: PACIFIC ASSAULT
Der Nachfolger von Allied Assault

PRINCE OF PERSIA 4
Säbelgerassel in Edeloptik

CHRONICLES OF RIDDICK
Vin-Diesel-Action im Doom 3-Look

THE FALL
Packendes Endzeit-Rollenspiel

PRO EVOLUTION SOCCER 4
Eine Klasse für sich: besser als FIFA

EXTRA-BEILAGE HALF-LIFE 2

- > KOMPLETTLÖSUNG
- > TUNING-GUIDE
- > TIPPS & TRICKS



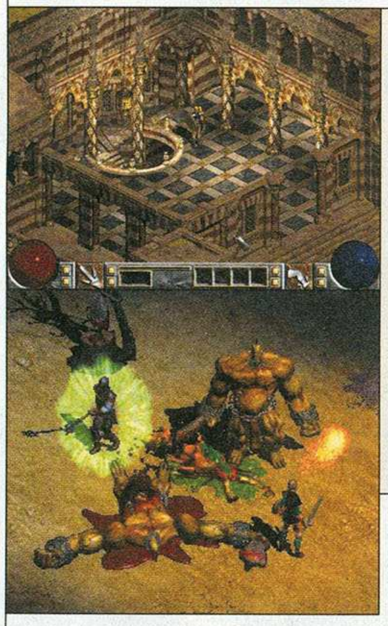
4 191278 204996 01

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Diablo 2®

ACHTUNG
Installation des neuesten Patches auf der Extra-CD unbedingt erforderlich! Bitte beachten Sie die Installations-Hinweise in der Readme-Datei!

Das Böse lebt: Ein episches Action-Rollenspiel!



- Fünf großartige neue Charakterklassen: Bekämpfen Sie die Günstlinge der Hölle als Amazone, Zauberin, Totenbeschwörer, Paladin oder Barbar
- Mächtige neue Waffen und Zaubersprüche: Unterwerfen und befehligen Sie albtraumhafte Kreaturen
- Teuflisch gutes Multiplayer-Spiel: Erweiterte Battle.net™-Technologie bietet Multiplayer-Unterstützung für bis zu acht Spieler gleichzeitig via Internet.
- Vier schier unendliche Reiche: Erobern Sie gewaltige Unterwelten mit verborgenen Verliesen und unerforschten Wüstenlandschaften auf Ihrer Reise durch eine riesige, sich stetig ändernde Welt.





Das Benutzen der Software unterliegt den Bestimmungen der beiliegenden Endnutzerlizenzvereinbarung. Sie müssen diesen Bedingungen zustimmen, bevor Sie dieses Produkt benutzen dürfen.

battle.net

Freier Zugang zum Battle.net benötigt Internetzugang und Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen. Der Spieler ist für alle Internetkosten selbst verantwortlich.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN PC
• Windows 2000, XP, Me, 98, 95 oder NT 4.0* SP5 oder höher • Pentium 233 oder vergleichbar • 32 MByte RAM · 650 MByte freier Festplattenspeicher • 4x-CD-ROM-Laufwerk • DirectX™-kompatible Grafikkarte • * lokale Administratorrechte benötigt

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN MAC
• G3 Prozessor • Mac OS 8.1 oder höher • 64 MByte physikalische RAM plus Virtueller Speicher • 650 MByte freier Festplattenspeicher • 4x-CD-ROM-Laufwerk • Grafikkarte mit 256 Farben

ZUSÄTZLICHE MEHRSPIELER-VORAUSSETZUNGEN UND OPTIONEN:
• 950 MByte freier Festplattenspeicher • 28.8-Kbps-Modem oder schneller
• Bis zu 8 Spieler über TCP/IP oder Battle.net® (benötigt eine Low-latency-Internet-Verbindung mit Unterstützung für 32-Bit-Anwendungen

OPTIONALE 3D-UNTERSTÜTZUNG
• Unterstützt Glide™- und Direct3D™-kompatible Grafikkarten mit mind. 8 MByte RAM

ZUSÄTZLICHE GRAFIK-UNTERSTÜTZUNG:
• 8 MByte 3D-Beschleunigerkarte mit OpenGL (v1.12 oder höher), Rave oder 3dfx™-Unterstützung

Neocron 2

ZUGANGS-CODE AUF HEFT-DVD

Mit dieser umfangreichen Zugangs-Software können Sie das futuristische Online-Rollenspiel 14 Tage lang völlig risiko- und kostenlos ausprobieren; es fallen lediglich die Kosten für Ihren Internet-Provider an. Die Angabe einer Bankverbindung ist nicht erforderlich! Beachten Sie auch das Gewinnspiel ab Seite 20!



Top-Demo: Die Siedler

Treten Sie **Das Erbe der Könige** an – und testen Sie das neue **Siedler**. Zum ersten Mal als spielbare Demo auf Heft-DVD: Erleben Sie die fantastische Grafik, das komplett überarbeitete Spielprinzip und die vielen liebevollen Details dieses Echtzeit-Strategiespiels. In der Demo ist unter anderem das Tutorial enthalten.



PC GAMES REPORTER

EXKLUSIV AUF PC-GAMES-DVD:

PC Games Reporter goes West: Auf den Spuren des Echtzeit-Taktikspiels **Desperados 2** hängt sich Christoph Holowaty an die Sporen von Spieldesigner Armin Gessert. Erleben Sie das waghalsige Duo bei spektakulären Stunts vor der stimmungsvollen Kulisse einer garantiert fast echten Westernstadt. Wir verraten nicht zu viel, wenn wir sagen: Nie waren die Outtakes so wertvoll wie heute. Bei Außendrehs erleben Sie zudem zwei der maßgeblichen Blizzard-Designer aus dem **World of Warcraft**-Team. Dazu wie immer: Lesercharts, Der heiße Stuhl (diesmal zum Thema **Siedler**), Hardware und vieles mehr.





Das ist drauf:

Vollversion

Diablo 2		auf 3 Extra-CDs

Spielbare Demos

Alexander		DVD
Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel		DVD
Die Siedler: Das Erbe der Könige	CD	DVD
Fire Department 2		DVD
Football Manager 2005		DVD
Knight Rider 2		DVD
Medieval Conquest		DVD
Need for Speed Underground 2		DVD
Nexus Multiplayer		DVD
Pro Evolution Soccer 4		DVD
Restricted Area		DVD
Rollercoaster Tycoon 3		DVD
Scrapland		DVD
The Moment of Silence	CD	DVD
Armies of Exigo Multiplayer (im Datenbereich der Videoseite)		DVD 18
Medal of Honor: Pacific Assault Multiplayer		DVD 18

Clients (im Datenbereich der Videoseite):

Neocron 2: Beyond Dome of York		DVD

EXKLUSIV AUF DVD: „PC GAMES REPORTER"

Videos, Trailer, Reports

VOR ORT		
Close Combat: First to Fight		DVD
American McGee's Scrapland	CD	DVD
Brothers in Arms		DVD
World of Warcraft	CD	DVD
Act of War: Direct Action	CD	DVD
NEWSFLASH		
Doom 3 Add-on		DVD
Games Convention 2005		DVD
GTA San Andreas		DVD
NEU IM LADEN		
Die Siedler: Das Erbe der Könige		DVD
Medal of Honor: Pacific Assault		DVD
Pro Evolution Soccer 4		DVD
The Fall: The Last Days of Gaia		DVD
RUBRIKEN		
Hardware: Anti-Aliasing		DVD
Leser-Charts		DVD
Abspann mit Outtakes		DVD
Pixelpracht Everquest 2		DVD
SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)		
Fire Department 2		DVD
Intel SK Gaming		DVD
Kinder des Nils	CD	DVD
Medal of Honor: Pacific Assault		DVD
Rollercoaster Tycoon 3		DVD
Spellforce: Shadow of Phoenix		DVD
Stronghold 2		DVD
Terrorist TakeDown		DVD

Updates

Far Cry (d) v1.3	DVD
Flight Simulator 2004 – A Century of Flight v9.1 (d)	DVD
Ground Control 2 Operation Exodus v1.0.0.8 von v1.0.0.6 (d)	DVD
Kicker Manager 2004 v1.108 von v1.106 (d)	DVD
Myst 4: Revelation v1.01 (int)	DVD
Novasphere 13 v1.01 (d)	DVD
Restricted Area v1.07 (d)	DVD
Restricted Area v1.07b (d)	DVD
Singles: Flirt up your life v1.6 (d)	DVD
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield – Athena Sword v1.10 von 1.0 (d)	DVD
Tom Clancy's Rainbow Six – Raven Shield v1.60 von v1.0 (d)	DVD
Transportgigant v1.3 von v1.2 (d)	DVD

Treiber

WINDOWS 9X/ME	
Ati Catalyst 4.10	DVD
Nvidia Detonator 61.76	DVD
Nvidia Nforce 4.27	DVD
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5	DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.53	DVD
WINDOWS XP/2000	
Ati Catalyst 4.10	DVD
Nvidia Detonator 61.77	DVD
Nvidia Nforce 5.10	DVD
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5	DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.53	DVD

Tools auf DVD

Ati Refresh Fix 0997, Irfan View 395, PopUp Stopper Basic, Rivatuner 2 RC 15, Securepoint Firewall, Wallpapers, WinDVD (Trial), Winzip, Spellforce – Sammlung hochstufiger Spellforce-Magier, Winrar v.3.40 (d), Adobe Reader 6.0, DirectX 9.0c, Fraps 2.3.3, Cpu-z 1.24, Refreshlock 2.02, Speed Fan v4.17, moreBENCH LX 4.18, Prime95 23.8, Fraps 1.9D, My IE 2 09.27, rTool 0.9.9.8 RC0

Screenshot-Galerien auf DVD:

Die Siedler 5: Das Erbe der Könige, Flatout, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Medal of Honor: Pacific Assault, Need for Speed Underground 2





Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

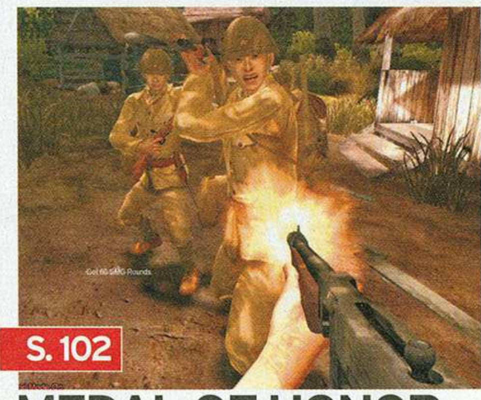
S. 68 Ring frei für Gandalf, Frodo & Co.: Lesen Sie auf neun Seiten, warum **Die Schlacht um Mittelerde** zu den besten Strategiespielen aller Zeiten zählt.



S. 146

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Noch schöner, größer und cooler als der Vorgänger: **Underground 2** ist das neue Mekka für Auto-Prolls und konsequente Temposünder.



S. 102

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Da ist doch was im Busch: Der **Allied Assault**-Nachfolger inszeniert beklemmende Dschungelkämpfe im Pazifik – Pearl Harbor inklusive.

TITELSTORY

Schlacht um Mittelerde 68

*Besser als **Warcraft 3** und **C&C Generäle**? Wir haben Electronic Arts' neues Strategie-Epos **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde** ausführlich auf neun Seiten getestet!*

AKTUELL

Editorial 7
Hitlisten 16
Leser-Charts 1[illegible]

Just Cause 14
MTX: Mototrax 15
Nibiru 15
Pariah 12
Runaway 2 12
Söldner: Reloaded 13
Splinter Cell: Chaos Theory 13
Star Wars: Echtzeit-Strategiespiel 14
The Matrix Online 13
Trackmania Sunrise 13
World of Warcraft 12
X2: Die Rückkehr 13

Blickpunkt: Gothic 24

*Im Februar erscheint die **Gothic** [...]ctor's Edition. Anlass für PC [...]es, die Rollenspielserie in einem [...]view mit Chef-Designer Michael [...] zu besprechen.*

[...]rview: Panzers 2 32

[...]anzer rollen wieder: PC Games ent- [...]e CDV-Produzent Achim Heidelauf [...]ssante Details zur Fortsetzung des [...]iosen Echtzeit-Taktikspiels.

Act of War 36
Boiling Point 46
Brothers in Arms 44
Everquest 2 40
First to Fight 34
Neocron 48
Saga of Rytom 48
Scrapland 50

TEST

So testen wir 60
PC-Games-Top-100: Referenzen 156

NEUHEITEN

7 Zwerge 61
Anstoß 2005 61
Armies of Exigo 96
Atlantis Evolution 65
BDFL Manager 2005 61
Blitzkrieg: Rolling Thunder 62
Bridge It 61
Chronicles of Riddick 108
Crazy Kickers XXL 66
Die Siedler: Das Erbe der Könige 80
El Grande 61
Fire Department 2 94
Flatout 136
Football Manager 2005 62
Große Haie, kleine Fische 64
Hugo Cannon Cruise 64
Ich bin ein Star, holt mich hier raus 64
Knight Rider 2 66
Kult: Heretic Kingdoms 92
Leisure Suit Larry 8 132
Medal of Honor: Pacific Assault 102
Moorhuhn Adventure 65
Need for Speed Underground 2 146
Pacific Fighters 118
Pitfall 63
Prince of Persia 2 114
Pro Evolution Soccer 4 152
RTL Skispringen 2005 144
Schlacht um Mittelerde 68
Sherlock Holmes 130
Shrek 2 63
Ski Racing 2005 138
Sonic Heroes 63
Sven 004 64

Inhalt 01/2005



S. 108

CHRONICLES OF RIDDICK

Von wegen, Filmumsetzungen taugen nichts! Der Ego-Shooter **Chronicles of Riddick** macht sogar **Doom 3** Konkurrenz.

WEIHNACHTS-SPECIAL



S. 200

Wünsch dir was! PC Games verrät auf fünf Seiten, welche Hardware-Komponenten sich zum weihnachtlichen Aufrüsten lohnen.



DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

S. 80

Weniger Gewusel, mehr Strategie: Der fünfte Teil der **Siedler**-Reihe wartet mit einem völlig anderen Spielgefühl als die Vorgänger auf. Was sonst noch neu ist, erfahren Sie ab Seite 80.

Terrorist Takedown 64
The Fall 120
Tribes 3 64
Trivial Pursuit Unlimited 63
Vampire 2 128
Zirkus Tycoon 98
Zoo Tycoon 2 90

BUDGET-SPIELE

Aladdin 62
Colin McRae 3 66
Moorhuhn Wanted Big Pack 64
Praetorians 62
Soldier of Fortune 2 (dt.) 64

PRAXIS

Cheats 162
Die Siedler 5 186
FM 2005 170
MoH: Pacific Assault 166
NfS Underground 2 164
PC-Doktor 188
PC Games hilft 160
Rollercoaster Tycoon 3 168
Ruckelfreies spielen 190
Spellforce: Shadow o. t. Phoenix 174
Star Wars: Battlefront 172
Tuning Die Siedler 5 194
Tuning MoH: Pacific Assault 193
Tuning NfS Underground 2 192
Tuning Schlacht um Mittelerde 196
Vollversion: Diablo 2 180

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Hardware: Einkaufsführer 212
Hardware: Referenz-Produkte 212
Rechner des Monats 215

NEWS

Fatal1ty AA8XE, X700 XT 199
Geforce 6800 199
Iiayama Prolite E435S 198
Mega PC System Line 199
P35 XVM 1800 199
Pentium 4EE/Intel 925XE 198

TEST

Aopen Aeolus 6800 LE 208
Baymaster Sharkoon 209
CPU: Athlon 64 und Nforce 4 210
Iiyama Prolite E481s 209
Logitech Z-5500 Digital 208
Microsoft Optical Desktop 209
MSI 865PE Neo3 208
Silentium T1 209
Silent PC 701 209
Weihnachten: Kaufberatung 200

SERVICE

Impressum 224
Leserbriefe 220
Rossis Rumpelkammer 216
Schnappschuss 222
SMS-Gewinnspiel 222
Vor zehn Jahren ...? 226
Vorschau 224

SPIELE IN DIESEM HEFT

7 Zwerge | *Test* ... 61
Act of War | *Vorschau* ... 36
Aladdin | *Test* ... 62
Anstoß 2005 | *Test* ... 61
Armies of Exigo | *Test* ... 96
Atlantis Evolution | *Test* ... 65
BDFL Manager 2005 | *Test* ... 61
Blitzkrieg: Rolling Thunder | *Test* ... 62
Boiling Point | *Vorschau* ... 46
Bridge It | *Test* ... 61
Brothers in Arms | *Vorschau* ... 44
Chronicles of Riddick | *Test* ... 108
Codename: Panzers: Phase 2 | *Vorschau* ... 32
Colin McRae 3 | *Test* ... 66
Crazy Kickers | *Test* ... 66
Die Siedler: Das Erbe der Könige | *Test* ... 80
El Grande | *Test* ... 61
Everquest 2 | *Vorschau* ... 40
Fire Department 2 | *Test* ... 94
First to Fight | *Vorschau* ... 34
Final Fantasy XI | *Vorschau* ... 48
Flatout | *Test* ... 136
Football Manager 2005 | *Test* ... 62
Große Haie, kleine Fische | *Test* ... 64
Hugo Cannon Cruise | *Test* ... 64
Ich bin ein Star, holt mich hier raus | *Test* ... 64
Knight Rider 2 | *Test* ... 66
Kult: Heretic Kingdoms | *Test* ... 92
Leisure Suit Larry 8 | *Test* ... 132
Medal of Honor: Pacific Assault | *Test* ... 102
Moorhuhn Adventure | *Test* ... 65
Moorhuhn Wanted Big Pack | *Test* ... 64
Need for Speed Underground 2 | *Test* ... 146
Neocron | *Vorschau* ... 48
Pacific Fighters | *Test* ... 118
Pitfall | *Test* ... 63
Praetorians | *Test* ... 62
Prince of Persia 2 | *Test* ... 114
Pro Evolution Soccer 4 | *Test* ... 152
RTL Skispringen 2005 | *Test* ... 144
Saga of Rytom | *Vorschau* ... 48
Schlacht um Mittelerde | *Test* ... 68
Scrapland | *Vorschau* ... 50
Sherlock Holmes | *Test* ... 130
Shrek 2 | *Test* ... 63
Ski Racing 2005 | *Test* ... 138
Soldier of Fortune 2 (dt.) | *Test* ... 64
Sonic Heroes | *Test* ... 63
Sven 004 | *Test* ... 64
Terrorist Takedown | *Test* ... 64
The Fall | *Test* ... 120
Tribes 3 | *Test* ... 64
Trivial Pursuit Unlimited | *Test* ... 63
Vampire 2 | *Test* ... 128
Zirkus Tycoon | *Test* ... 98
Zoo Tycoon 2 | *Test* ... 90



Editorial

Gordon meets Gondor

Montag | 25. Oktober 2004

Deutschlands erster **Half-Life 2**-Test in PC Games – diese Meldung verbreitet sich wie ein Lauffeuer. In den folgenden Tagen stehen bei uns die Telefone und Outlook-Posteingänge nicht mehr still – Fansite-Betreiber und Zeitschriften, Radio- und Fernseh-Redaktionen informieren sich aus erster Hand über das wichtigste PC-Spiel des Jahres. Auch das vorliegende Heft steckt wieder voller Premieren und Features, die es nur in PC Games gibt – nehmen Sie nur die umfangreiche Demo zu **Die Siedler: Das Erbe der Könige**, die erstmals auf Heft-DVD veröffentlicht wird.

Dienstag | 09. November 2004

Von großen LKWs werden mehrere Paletten mit Original **Diablo 2**-CD-ROMs abgeladen. Bei unseren routinemäßigen Testläufen zeigt sich, dass auf manchen Konfigurationen Probleme auftreten können. Da wir aber möchten, dass wirklich alle Leser in den Genuss dieses wohl erfolgreichsten Action-Rollenspiels aller Zeiten kommen, produzieren wir in enger Zusammenarbeit mit dem Hersteller eine Erste-Hilfe-CD – bitte beachten Sie vor der Installation also die Hinweise in der Readme-Datei. Dazu gibt's ab Seite 180 wertvolle Tipps für den Einstieg.

Dienstag | 09. November 2004

Gandalf, bist du's? Aragorn? Gimli? Wohlvertraute Stimmen hallen durch die Redaktion. Auf mindestens einem halben Dutzend PCs tobt die Schlacht um Mittelerde – und alle sind gefesselt von der bildschirmfüllenden Magie, die von diesem Echtzeit-Strategiespiel ausgeht. Gleich nebenan klopfen die Siedler Steine aus den Brüchen. Wie das Duell **„Rückkehr des Königs** vs. **Erbe der Könige"** ausgeht, erfahren Sie in extragroßen Titelstory-Tests ab Seite 68 und 80.

Mittwoch | 10. November 2004

Need for Speed Underground und **Prince of Persia** – so lauteten zwei Test-Highlights vor exakt einem Jahr. In dieser Ausgabe testen wir die Nachfolger, die mehr als nur umwerfende Grafik auf der Haben-Seite aufweisen können.

Samstag | 13. November 2004

Der erste Leser meldet sich bei uns – inklusive digitalem Foto-Beleg: Spielehändler, die sich selbst durch drakonische Strafen nicht abschrecken ließen, haben die ersten deutschen **Half-Life 2**-Packungen unters Volk gebracht. Doch zunächst dient die DVD-Box allenfalls für die Vitrine: Jedes **Half-Life 2** muss vor der Installation registriert und freigeschaltet werden – alle Käufer müssen sich bis Dienstag gedulden.

Montag | 15. November 2004

Große Kisten mit wertvoller Hard- und Software gehen auf die Reise zu glücklichen Gewinnern. Und schon warten die nächste Preise: Gleich drei komplette PCs können Sie in dieser Ausgabe abstauben – nämlich auf Seite 20, auf Seite 26 und Seite 222. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Dienstag | 16. November 2004

Zugegeben: Er sieht aus, als ob er beim Völkerball in der Schule immer als Letzter gewählt wurde. Doch heute sind sie alle wegen IHM auf den Beinen: Gordon Freeman. Schon früh am Morgen, eine halbe Stunde vor Ladenöffnung, warten Nummer-Sicher-Spieler vor den Toren der Elektromärkte – kaum ein Verkäufer, der nicht am Vortag jedem Interessenten über streng limitierte Kontingente der Kategorie „Solange Vorrat reicht" vorjammerte. Da steht man gerne ein paar Stunden früher auf. Das gilt auch für die PC-Games-Redaktion: Wir sind uns ziemlich sicher, dass Sie gerade das einzige Spielemagazin in Händen halten, das Ihnen bereits jetzt Komplettlösung und Tuning-Tipps zu **Half-Life 2** anbieten kann. Dazu hat sich die Redaktion 24 Stunden lang bei starkem Kaffee und Lebkuchen eingeschlossen, um in einer Nacht-und-Nebel-Aktion unmittelbar nach dem Verkaufsstart die Lösung zu erarbeiten. Das unverzichtbare Kompendium für jeden **Half-Life 2**-Spieler liegt jeder PC Games bei.

Eine verspielte Adventszeit und viel Spaß mit der Vollversion **Diablo 2** wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

CHRISTOPH HOLOWATY ...



... beim Test-Rotieren auf dem Rodeo-Bullen: Für die neueste Ausgabe von „PC Games Reporter" entführt er **Desperados 2**-Designer Armin Gessert in eine stilechte Freizeitpark-Westernstadt. Mehr auf DVD!

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... trifft Chris Metzen und Paul Sams von Blizzard: Bei der Europa-Vorstellung von **World of Warcraft** fühlt er den beiden Spieldesignern auf den Zahn – und Sie sind in „PC Games Reporter" dabei!

BENJAMIN BEZOLD ...



... hat soeben einen neuen Abonnenten für PC Games geworben: Destineer-Chef Al Schilling interessiert sich natürlich besonders für den Test von **Full Spectrum Warrior**. Warum? Auf Seite 34 erfahren Sie's!

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



„Lieber Mittelerde als mittelmäßig: Film-Spiele erobern den PC-Bildschirm"

Filmumsetzungen sind auch nicht mehr das, was sie mal waren – schnell zusammengeschrubbte Action-Spiele mit einer Engine eines zwei Jahre älteren Spiele-Brüderchens, das aus Kostengründen aufgetragen werden muss. Heute erleben wir Schlacht um Mittelerde und Chronicles of Riddick – und sind hin und weg. Pauschale „Alles Müll"-Urteile taugen also nicht mehr – allein für Star-Wars-Spiele haben wir in den vergangenen zwölf Jahren schon fast das komplette Wertungsspektrum ausgereizt, von einstelligen Noten bis hin zu 90ern für Jedi Knight 3 oder Knights of the Old Republic. Meine Beobachtung: Wenn das Film-Universum starke Charaktere und starke Schauplätze hergibt und der Fertigstellungsdruck nicht zwangsläufig an einen Filmstart gekoppelt ist, dann ist die Wahrscheinlichkeit des Gelingens groß – sonst können die Ergebnisse schon mal Terminator 3 oder Enter the Matrix heißen. Ebenfalls entscheidend: das dahinter stehende Studio. Wenn sich Bioware um ein Star-Wars-Rollenspiel oder sich die Command&-Conquer-Macher um ein Herr-der-Ringe-Echtzeitstrategiespiel oder die Pandemic Studios um Multiplayer-Gefechte auf Tatooine kümmern, dann ist gedämpfte Euphorie angesagt. Für Entwicklerstudios muss der „Hier ist der Blockbuster, mach was draus"-Auftrag ohnehin wie ein Sechser im Lotto wirken – man kann auf ein fix und fertig gebautes Universum zurückgreifen, auf Filmmusik, auf Synchronsprecher. Risiko: Autor und Filmemacher, die von Spielen tendenziell wenig Ahnung haben, wollen mitreden. Doch wer weiß – vielleicht jammern wir schon im nächsten Monat darüber, dass das Spiel zu Alexander vielleicht doch nicht so groß ist, wie sein Untertitel verspricht ...

Was halten Sie vom Registrierungszwang bei Half-Life 2?

Antwort	Anteil
Finde ich nicht gut, kaufe HL2 trotzdem	22%
Unmöglich! Werde HL2 deswegen nicht kaufen	11%
Ist mir egal	29%
HL 2 interessiert mich nicht	38%

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

SPIELEDESIGNER

Warren Spector verlässt Ion Storm



Studioleiter und Spieledesigner Warren Spector verließ den texanischen Entwickler Ion Storm. Das bestätigte der Publisher Eidos, dem Ion Storm gehört. Betont wurde von offizieller Seite aber, dass Spector weiterhin in Kontakt mit Eidos bleibe, um als Berater zu fungieren. Allerdings nicht für Ion Storm, sondern für Crystal Dynamics, einem weiteren Eidos-Studio. Dort wird gerade am siebten Teil der **Tomb Raider**-Serie gearbeitet, der voraussichtlich im Sommer des nächsten Jahres erscheinen soll. Mit Spectors Weggang verliert Ion Storm einen weiteren bekannten Spieledesigner, nachdem im April 2004 bereits die **Deus Ex 2**- und **Thief 3**-Chefdesigner Randy und Harvey Smith der Firma den Rücken kehrten. Warren Spector selbst hat sich zu seiner Entscheidung noch nicht geäußert. Gerüchten zufolge habe seine Kündigung etwas mit dem Spielehersteller und Publisher Midway zu tun, der kürzlich in Austin das Studio Inevitable Entertainment kaufte und in Midway Studio Austin umbenannte. Ob Spector dort unterkommt?

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2004

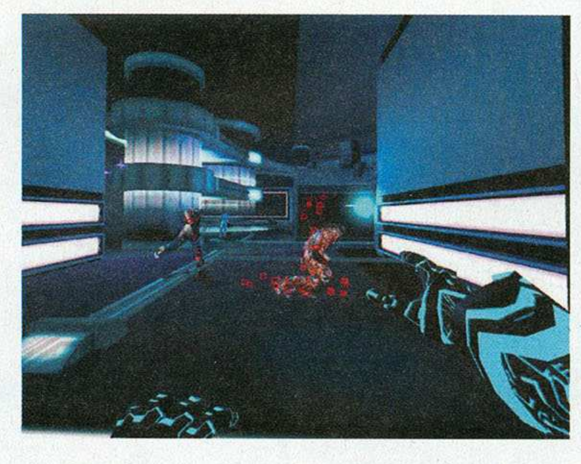
Crytek räumt ab

Am 12. November 2004 wurde in Essen der Deutsche Entwicklerpreis 2004 verliehen. Die meisten Auszeichnungen konnte das Coburger Entwicklerstudio Crytek einheimsen: **Far Cry (dt.)** gewann in den Disziplinen „beste Grafik", „bestes Game- und Leveldesign" sowie „bestes Vollpreisspiel" jeweils den ersten Platz. In letztgenannter Kategorie landete **X2: Die Bedrohung** an zweiter und **Sacred** an dritter Stelle. Als einziges Adventure ist **The Moment of Silence** bei „beste(r) Charakter(e)" auf Platz 3 und bei „Beste Story/Spielwelt" auf Platz 2 vertreten. Den Innovationspreis der Jury gewann **Arena Wars** von Ascaron.



BUENA VISTA GAMES

Micky Maus wird erwachsen



Disneys Spieletochter Buena Vista Games will in Zukunft nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene ansprechen – bereits mit **Tron 2.0** (Abb.) kam ein erstes Action-Spiel für Ältere auf den Markt. Nun will der Publisher aggressiv Spiele-Studios aufkaufen. „Wir wollen die Entwicklung von absoluten Top-Spielen unterstützen", sagte Buena Vistas Europa-Chef Thierry Braille gegenüber dem britischen Handelsmagazin **MCV**. „Wir werden traditionell als Firma angesehen, die Kindertitel macht, aber wir interessieren uns für ein wesentlich breiteres Publikum." Das lässt aufhorchen: Disney besitzt nämlich auch Filmstudios wie Miramax (**Pulp Fiction**, **Kill Bill**) und Hollywood Pictures (**Pearl Harbor**) – also ist es durchaus denkbar, dass die Intensiv-Spieler in Zukunft auch mit „richtigen" Filmumsetzungen bedient werden.

GEARBOX

Brothers in Arms 2 in Entwicklung



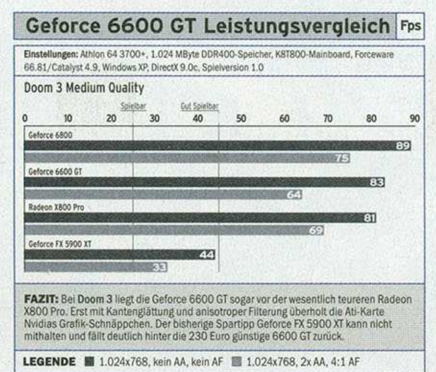
Die PC-Games-Redaktion wurde im vergangenen Monat von Colonel John Antal besucht, dem militärischen Berater und Storyschreiber bei Gearbox. Antal äußerte sich zum Nachfolger von **Brothers in Arms**, der sich bereits in Entwicklung befinde. Mögliche Szenarien seien der Kampf in den Ardennen und die Operation Market Garden. Antal betonte das Vorhaben von Gearbox, sämtliche Stationen der 3rd Platoon Fox Company nachzustellen – und dazu reiche **Brothers in Arms** alleine nicht aus.

GEFORCE 6600 GT

Nvidias Mittelklasse-Schnäppchen jetzt auch für AGP

IN LETZTER MINUTE

Die neuen Mittelklasse-Karten von Nvidia und Ati sind besonders günstig und erstaunlich schnell. Bisher gab es die Geforce-6600-Serie und Atis Radeon-X700-Karten jedoch nur für den neuen PCI-Express-Steckplatz. Mittlerweile bietet Nvidia das schnellere Modell Geforce 6600 GT für rund 230 Euro auch im AGP-Format an – darauf haben Aufrüster gewartet. In unserem ersten Test fiel auf, dass der Speichertakt nur bei 450 MHz DDR liegt – 50 MHz DDR weniger als bei der PCI-E-Version. Der Chiptakt ist hingegen bei 500 MHz geblieben. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



Minister fordern stärkeren Jugendschutz

Nach der im ZDF gesendeten **Frontal 21**-Reportage über „brutale Killerspiele" ist die Diskussion über den Jugendschutz in Deutschland wieder in vollem Gange. Während die Computerspieler ihren Standpunkt verteidigen und den **Frontal 21**-Journalisten Übertreibung vorwerfen, setzen sich die Innenminister mehrerer Bundesländer für einen stärkeren Jugendschutz ein. Brandenburgs Innenminister Schönbohm sagte: „Dass nunmehr durch die unabhängige Selbstkontrolle Filme und solche Spiele nicht indiziert und damit verboten werden, ist nicht akzeptabel. Hier muss eingegriffen, hier muss etwas geändert werden." Bayerns Innenminister Beckstein fordert gar Herstellungsverbote.

Klage wegen Patentsverletzung gegen US-Publisher

Neuigkeiten aus dem Land der unbegrenzten Klagemöglichkeiten: Im Jahr 1988 wurde ein Patent gewährt, das der Firma Tektronix die Rechte an bestimmten Technologien zur dreidimensionalen Darstellung von Computerdaten verleiht. Die meisten Titel nutzen diese 3D-Technologie heutzutage, weshalb eine amerikanische Anwaltskanzlei besagtes Patent als verletzt betrachtet – und sogleich Klage gegen zwölf Publisher einreichte. Unter den Angeklagten befinden sich Electronic Arts, Activision, Take 2, Ubisoft, Atari, THQ und Vivendi.

Marvel verklagt NCSoft

Marvel hat den koreanischen Publisher NCSoft verklagt. Der Grund: Die im Online-Rollenspiel **City of Heroes** agierenden Superhelden würden zu starke Ähnlichkeiten mit den Charakteren des US-Comicbuchverlags aufweisen. Marvel sieht seine Urheberrechte verletzt und forderte Schadenersatz. Ob die Klage berechtigt ist, können Sie im Februar beurteilen: Dann erscheint **City of Heroes**, dessen Abonnentenzahl 180.000 beträgt, in Deutschland.

Chinese besiegt erfolgreichsten E-Sportler der Welt

Jonathan Wendel, der unter dem Namen Fatal1ty im E-Sport-Bereich für Furore sorgte, indem er Meisterschaft nach Meisterschaft gewann, musste sich geschlagen geben: Beim **Doom 3**-Match auf der chinesischen Mauer schaffte es Meng Yang – in der Szene Rocketboy genannt –, den bis dahin ungeschlagenen Fatal1ty zu besiegen. Das dürfte nicht nur Meng Yangs Selbstvertrauen stärken, sondern auch seinen Geldbeutel: 125.000 US-Dollar Preisgeld waren die Belohnung.

Doom 3 knackt Millionengrenze

Der Chef von id Software, Todd Hollenshead, bedankte sich im Internet bei allen ehrlichen Käufern von **Doom 3**, nachdem die Verkaufszahlen weltweit die Millionengrenze überschritten. Spannend ist, wie der direkte Konkurrent **Half-Life 2** im Vergleich abschneiden wird. Schon die Erstauflage war vor dem Erscheinungstermin komplett vorverkauft – die Nachproduktion läuft.

Electronic Arts will DICE

Electronic Arts hat Digital Illusions (**Battlefield 1942**) ein Kaufangebot gemacht: Für 61 schwedische Kronen pro Aktie würde der Publisher das Entwicklerstudio übernehmen. Die DICE-Geschäftsleitung befürwortet den Zusammenschluss.



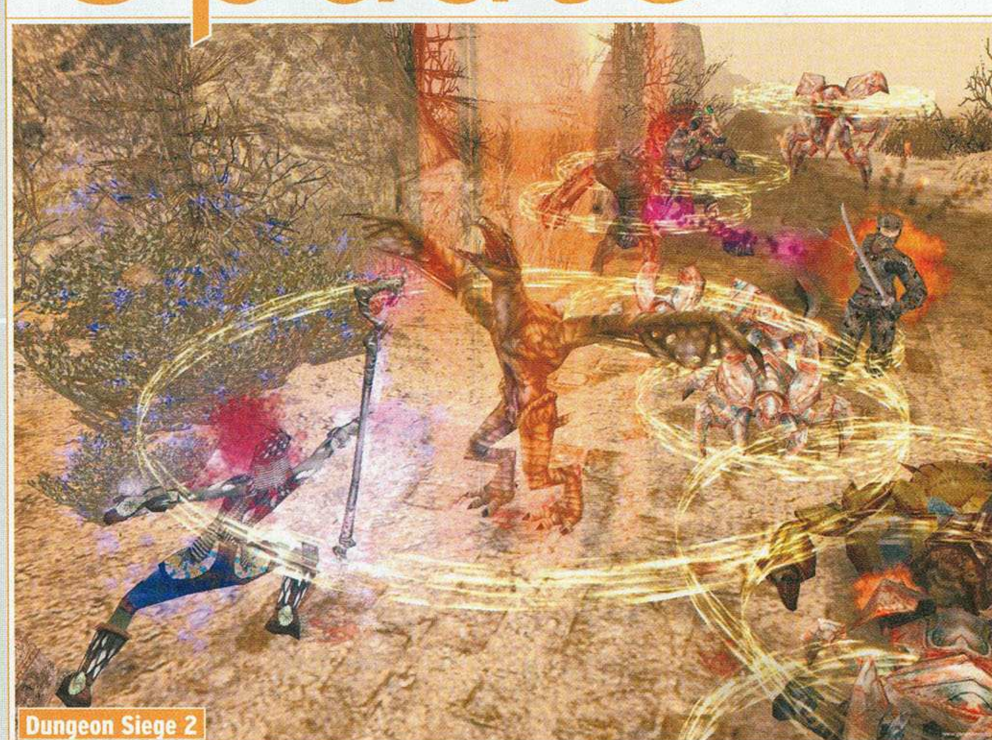
Update

World of Warcraft
(Blizzard/Anfang 2005)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Der USA-Erscheinungstermin des mit großer Vorfreude erwarteten Online-Rollenspiels steht fest: Am 23. November 2004 wird der Titel in den Läden stehen. Ein genauer Zeitpunkt für die Europaveröffentlichung wurde allerdings nicht genannt, hier gilt also weiterhin der Januar 2005 als Schätzung. Dafür äußerte sich Blizzard zur Grundgebühr, die zusätzlich zum einmaligen Verkaufspreis von rund 50 Dollar fällig wird. Das Einmonats-Abo wird monatlich 14,99 Dollar kosten, wer sich für das Dreimonats-Abo entscheidet, zahlt monatlich 13,99 Dollar. Bei einem halben Jahr Mindestlaufzeit kostet Sie der Spaß dagegen nur 12,99 Dollar monatlich. Im Verkaufspreis enthalten: Sie können das Spiel einen Monat lang ohne Vertragsbindung antesten.

Pariah
(Digital Extremes/März 2005)

EGO-SHOOTER | Kürzlich wurde der Erscheinungstermin von **Pariah** auf 2005 verschoben, jetzt gab Digital Extremes (**Unreal Tournament 2003 dt.**) weitere Details zum Spiel heraus. Enthüllt wurde der Hauptcharakter, der im starken Kontrast zu den John Daltons und Jack Carvers steht: Er ist kein Rambo von Beruf, sondern Arzt, der wegen unglücklicher Umstände zur Pistole greifen muss, statt mit Spritzen zu hantieren. Nach einem Unfall sitzt er auf einem Planeten fest, dessen Einwohner von einem Virus infiziert wurden und auf alles Lebendige losgehen. Sie haben 16 Stunden Zeit, bis die Regierung das Verseuchungsproblem mit 50 Megatonnen Sprengladung löst. Während die Uhr tickt, wollen die Entwickler den Spieler emotional mit einer ausgearbeiteten Story ansprechen, statt auf Dauerexplosionen und Heldengeschichten zu setzen.


Dungeon Siege 2

Runaway 2
(Pendulo Studios/2. Quartal 2005)

ADVENTURE | Über Story und spielerische Neuerungen verraten die Spanier der Pendulo Studios auch weiterhin noch nichts. Zum Trost wurden aber zwei neue Bilder veröffentlicht, die Sie neben dieser Meldung vorfinden. Diese bestätigen zumindest schon mal, dass der Protagonist Brian rund um den Globus reisen wird: Einmal ist er in einer verschneiten Winterlandschaft zu sehen, dann im Dschungel.

Dungeon Siege 2
(Gas Powered Gas/2. Quartal 2005)

ACTION-ROLLENSPIEL | Neue Bilder zum Nachfolger des Action-Rollenspiels zeigen Wiesen- und Sumpflandschaften, Dungeons und Ödland. Zu sehen sind auch Nahkämpfe, in denen Elfen, Halbriesen und Dryaden effektreiche Zaubersprüche und Angriffscombos ausführen. Einen der schönsten Screenshots haben wir für Sie abgedruckt.


Runaway 2

Guild Wars

Guild Wars
(Arena Net/Dezember 2004)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Ende Oktober konnten sich Online-Rollenspieler während des Beta-Wochenendes von **Guild Wars** überzeugen und als Krieger und Magier in Gruppen gegeneinander antreten. Publisher NC Soft meldet, dass rund 400.000 Personen an der Veranstaltung teilnahmen. Wollen Sie demnächst auch mitmachen? Am 4. Dezember startet die nächste Testphase. Die **Guild Wars**-Version finden Sie unter www.guildwars.com oder auf der PC-Games-DVD 12/04.

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.


Söldner: Reloaded


X2: Die Rückkehr

Trackmania Sunrise

The Matrix Online

Trackmania Sunrise

(Nadeo/1. Quartal 2005)

FUNRACER | **Trackmania** ist Knobel- und Rennspiel zugleich: In der einen Spielvariante bauen Sie verzwickte Kurse, in der anderen rasen Sie um die Bestzeit. Das Add-on **Sunrise** wird die Stärken des Originals weiter ausbauen: Im Speed-Modus erreichen Sie neue Höchstgeschwindigkeiten von bis zu 400 km/h, der Arcade-Modus hingegen macht rallyeartige Drifts in Kurven möglich. Dann greift die überarbeitete Fahrphysik, die Schleudereinlagen verbessert und für höhere Sprünge sorgt. Was es mit den neuen Einzelspieler-Modi „Plattform" und „Crazy" auf sich hat, wollen die Entwickler bald verraten.

Splinter Cell: Chaos Theory

(Ubisoft Montreal/1. Quartal 2005)

TAKTIK-SHOOTER | In einem Interview äußerten sich die Entwickler von **Splinter Cell 3** über die Technik zum Spiel. Sie sprachen unter anderem vom fortschrittlichen Normal Mapping für die Charaktere, das beispielsweise auch bei **Doom 3**, **Far Cry (dt.)** und **Half-Life 2** verwendet wird. Am interessantesten aber ist die Information zu den Oberflächenstrukturen. So soll es möglich sein, weiches Material mit einem Messer zu durchschneiden. Als Beispiel wurde eine Situation angeführt, in der die Zielperson in einem Zelt hockt, vor dem zwei Wachen stehen. Statt die Wachen frontal in einen Kampf zu verwickeln, kann Schleichspezialist Sam Fisher einfach einen eigenen Hintereingang ins Stoffzelt schlitzen ...

Söldner: Reloaded

(Wings Simulations/11.11.2004)

MULTIPLAYER-SHOOTER | Unter dem Titel **Söldner: Reloaded** finden Sie ab sofort die Neuauflage des Online-Shooters im Handel. Die rund 40 Euro teure Version wartet mit dem aktuellen Patch v30770 auf, der einen Großteil der ursprünglichen Bugs behebt und den Netzcode dezent verbessert. Sollten Sie bereits das alte **Söldner** besitzen, können Sie auf **Reloaded** verzichten.Denn der Patch steht zum kostenlosen Download auf www.secretwars.net bereit. Nach dessen Installation sind beide **Söldner**-Fassungen miteinander kompatibel.

X 2: Die Rückkehr

(Egosoft/Februar 2005)

WIRTSCHAFTSSIMULATION | Zwar ist **Die Rückkehr** ein Add-on zur Weltraum-Simulation **X 2: Die Bedrohung**, doch die Entwickler versprechen eine Story, die jene des Originals ums Sechsfache übersteigt. Die Geschichte beginnt wenige Wochen nach dem Ende des Hauptspiels: Ein Raumschiff taucht so plötzlich auf, wie es wieder verschwindet – Sie sollen das Geheimnis lösen, während Yaki-Piraten zum Angriff blasen. Zu den neuen Features gehört die Möglichkeit, Geschütztürme zu besetzen, Superfabriken zu errichten und mittels überarbeitetem Befehlsmenü ganze Flotten zu befehligen. Außerdem gibt es neue Schiffe, darunter Fabrikschlepper, sowie Waffen, etwa Raketenabwehrsysteme und Schnellfeuerlaser.

The Matrix Online

(Monolith/Januar 2005)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Ebenso wie **Everquest 2** wird auch **Matrix Online** über Sprachausgabe verfügen. Die Schauspieler des Kinovorbilds sollen für authentische Atmosphäre sorgen: Lawrence Fishburne (Morpheus), Monica Bellucci (Persephone) und Mary Alice (das Orakel) leihen ihre Stimmen.

Premiere

Doom 3: Resurrection of Evil
(id Software/März 2005)

EGO-SHOOTER | Dass ein Add-on zum höchst erfolgreichen Ego-Shooter **Doom 3** kommen würde, ging schon länger aus diversen Äußerungen der Entwickler hervor. Mittlerweile wurde das Zusatzpaket offiziell angekündigt. **Resurrection of Evil** wird nahtlos ans Ende des Originals anknüpfen: Der Spieler wiegt sich gerade in Sicherheit, als die Kreaturen der Hölle erneut auftauchen und ihm nach dem Leben trachten. id-Software-Chef Todd Hollenshead kündigte an, dass es im Add-on neue Waffen geben werde. Davon nannte er allerdings nur eine: die doppelläufige Schrotflinte, mit der Kenner der Serie bereits vertraut sein dürften. Außerdem wird der Mehrspieler-Modus eine Überarbeitung erfahren. Neben neuen Maps soll das Spielerlimit auf maximal acht Teilnehmer angehoben werden – das geht im Augenblick nur, wenn man selber Hand anlegt und Spieldateien editiert. Eine Vorschau mit weiteren Details lesen Sie in der nächsten PC Games.


Doom 3: Resurrection of Evil

Hitman: Blood Money
(Io Interactive/Frühjahr 2005)

ACTION-ADVENTURE | Die Leute von Io Interactive sorgen dafür, dass der Hitman noch nicht in den Ruhestand gehen muss: Im nächsten Jahr soll mit **Blood Money** der nunmehr vierte Teil der Serie rund um den glatzköpfigen Auftragskiller erscheinen. Bekannt ist im Augenblick, dass der Hitman vor allem in Amerika agieren wird – und zwar als Jäger und Gejagter. Denn eine neue Agentur schickt konkurrierende Berufsmörder ins Rennen, die dem Hitman nicht nur Aufträge wegschnappen, sondern ihn auch selber ins Visier nehmen. Diesmal versprechen die Entwickler Missionen, die abhängig von der Wahl der Waffen völlig unterschiedlich verlaufen sollen. Vor den Einsätzen muss der Spieler für seine Ausrüstungsgegenstände Geld ausgeben – Vorausplanung ist also Pflicht! Als Grafikantrieb nutzt **Blood Money** wieder die eigens entwickelte Glacier-Engine, allerdings in einer rundum überarbeiteten Version.


Nibiru

Hitman: Blood Money

Star-Wars-Echtzeit-Strategie
(Petroglyph/2005)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Vor vier Jahren erschien mit **Force Commander** der erste Versuch von Lucas Arts, das Echtzeit-Strategie-Genre aufzumischen. Geklappt hat es nicht. Die PC-Games-Wertung: 67 Punkte. Jetzt will es der Entwickler noch einmal wissen: Im US-Magazin **The Hollywood Reporter** sprach Firmenchef Jim Ward über die Zukunft der **Star Wars**-Spiele. Aus dem Interview ging hervor, dass Lucas Arts als nächstes Projekt ein Echtzeit-Strategiespiel mit **Star Wars**-Lizenz plant. Als Entwickler soll Petroglyph fungieren. Das Team setzt sich aus Ex-Westwood-Leuten zusammen, die bereits an Spielen wie **C&C: Renegade** und **C&C: Alarmstufe Rot** gearbeitet haben. Der Erscheinungstermin ist aufs Jahr 2005 gesetzt. Weitere Details liegen noch nicht vor.

Just Cause
(Avalanche/2005)

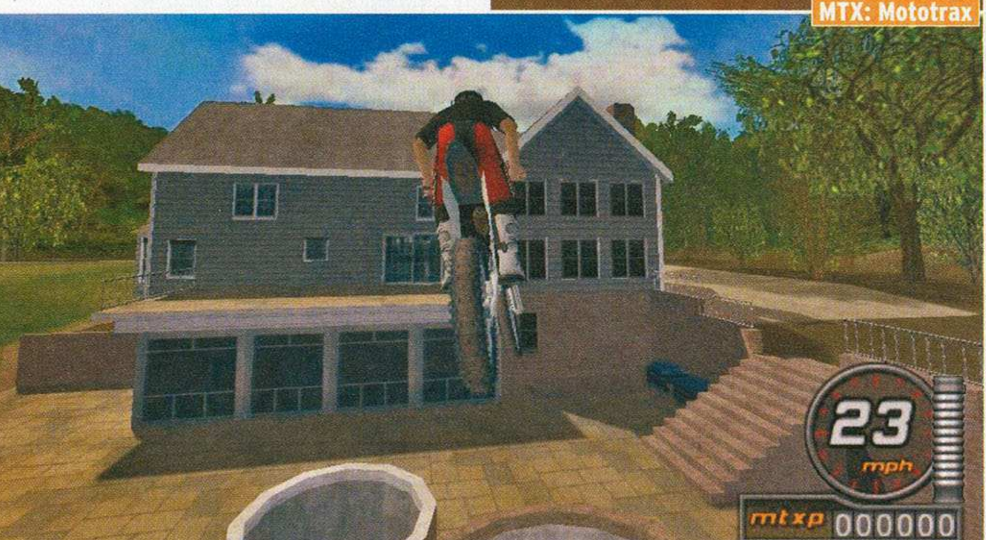
ACTION-MIX | Publisher Eidos kündigte in einer Pressemitteilung das Action-Spiel **Just Cause** an. Entwickelt wird der Titel vom schwedischen Studio Avalanche, das im Jahr 2003 gegründet wurde. Es handelt sich um deren Erstlingswerk. Details zum Spiel sind im Augenblick noch streng geheim, doch Gerüchten zufolge soll es ein Genre-Mix werden, der Elemente aus der **Grand Theft Auto**-Reihe und aus dem Ego-Shooter **Far Cry** (dt.) miteinander kombiniert.

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere“ erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!


Civilization 4



MTX: Mototrax




Gooka

Nibiru

(Future Games/1. Februar 2005)

ADVENTURE | Die **Black Mirror**-Macher feilen schon wieder am nächsten Adventure: Bereits am 1. Februar des nächsten Jahres soll **Nibiru** in einer professionell eingedeutschten Version in den Läden stehen. Im Scheinwerferlicht steht Mark Holan, ein Archäologe und Sprachwissenschaftler, der in Tschechien einen alten Tunnel untersucht. Dort findet er Hinweise, die ihn vom nächtlichen Prag bis hinein in die Maya-Pyramiden führen. Die 80 Umgebungen werden im Gegensatz zu **Black Mirror** in einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten dargestellt; darin sollen sich 30 Charaktere bewegen, deren Animationen mit dem Motion-Capturing-Verfahren aufgezeichnet wurden. Publisher dtp plant, die Hauptrolle wieder mit einem prominenten Sprecher zu belegen.

Civilization 4

(Firaxis/2005)

RUNDENSTRATEGIE | Zwar äußerten sich immer mal wieder Firaxis-Mitarbeiter in Interviews über die Entwicklung von **Civilization 4**, doch erst jetzt gibt es eine offizielle Ankündigung inklusive Feature-Liste. So soll der vierte Teil über Einheiten verfügen, die wie im Rollenspiel an Erfahrung gewinnen und Stufen aufsteigen. Als Nationenlenker werden Sie sich diesmal nicht nur um die Weltherrschaft beziehungsweise ums friedliche Miteinander mit anderen Ländern kümmern, sondern auch in Bereichen wie Religion oder Sozialkunde aktiv sein. Außerdem wird die Serie zum ersten Mal den Grafiksprung in die dritte Dimension vollziehen. Firaxis verspricht zudem grenzenlose Mod-Fähigkeiten für Hobbybastler.

MTX: Mototrax

(Application Systems/Dezember 2004)

MOTOCROSS-SIMULATION | Die Lücke „Motocross-Spiele auf dem PC“ will Mototrax schließen: Auf Bikes von Yamaha und Suzuki rasen Sie mit sieben Computergegnern um die Wette. Der Karriere-Modus umfasst die Disziplinen Motocross (normales Rennen), Supercross (Rennen mit engen Kurven und Sprunghügeln) und Freestyle, ein Stunt-Modus. Wettkämpfe bringen Geld, von dem Sie sich bessere Schutzkleidung und Bike-Upgrades kaufen. Mit dem Strecken-Editor bauen Sie eigene Kurse, die auch im Mehrspieler-Modus funktionieren. Für die Musikuntermalung sorgen Lieder von Bands wie Metallica, Slipknot und Faith no More.

Ascendancy 2

(The Logic Factory/2005)

RUNDENSTRATEGIE | Das sechs Jahre alte Science-Fiction-Strategiespiel **Ascendancy** bekommt einen Nachfolger: In Teil 2 erforschen Sie wieder den Weltraum und kommunizieren mit anderen, teils feindlich gesinnten Rassen. Die eigens entwickelte Hydra-Engine wird sich um die 3D-Grafik kümmern.

Gooka

(Rebel Games/Dezember 2004)

ACTION-ADVENTURE | Irgendwas ist faul im Fantasyreich Janatris: Gookas Dorf gleicht einer Ruine, seine Frau liegt im Koma, die Kinder wurden entführt. Sie helfen ihm dabei, die Sache in Ordnung zu bringen: Mit der Maus steuern Sie Gooka durch 60 dreidimensionale Bilder, führen Gespräche mit 40 NPCs, kombinieren wie im Adventure Gegenstände und schlagen rundenbasierte Schlachten. Test im nächsten Heft!

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 222) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1

S.T.A.L.K.E.R. | Wenn's mal wieder länger dauert: Publisher THQ hat bekanntgegeben, dass die dynamische Spielwelt eine deutlich längere Testphase benötigt, als ursprünglich angenommen. Im Mai 2005 hat Tschernobyl dann hoffentlich für Spieler geöffnet.



2

Dungeon Lords | Das Team um D. W. Bradley möchte mit dem schicken Mix aus Kampf- und Rollenspiel einen möglichst bugfreien Titel abliefern. Deshalb bekommt Heuristic Park nochmals zusätzliche Entwicklungszeit spendiert. Geplanter Release: 1. Quartal 2005.



3

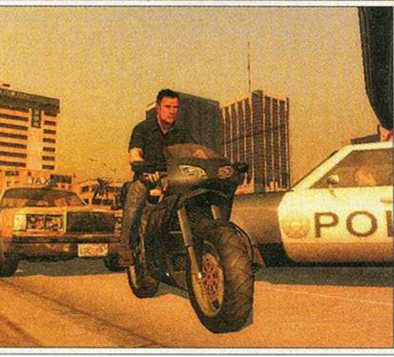
The Movies | Spiele von Peter Molyneux sind nicht nur originell, sondern zeichnen sich auch durch sehr vage Erscheinungstermine aus. Wir erwarten die innovative Hollywood-Simulation jedenfalls nicht vor Frühling 2005. Dann heißt es hoffentlich: Spiel her, Film ab!

Top Aufsteiger



The Elder Scrolls 4: Oblivion | Bethesda Softworks weiß, wie man Kinnladen herunterklappen und Spieleraugen feucht werden lässt: Die Screenshots des **Morrowind**-Nachfolgers haben das Interesse der PC Games-Leser geweckt und katapultieren das Spiel auf Platz 11.

Top Absteiger



Driver 3 | Einen kurzen Blick auf die Top 3 geworfen, schon weiß man, warum der filmreife Mix aus Action und Rennspiel um 7 Plätze absteigen muss: **GTA San Andreas** und **Need for Speed Underground 2** dominieren eisern die Wunschliste temposüchtiger PC-Games-Leser.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Publisher	Entwickler	Termin	Letztes Preview in PCG
1	(1)	–	**Half-Life 2**	Ego-Shooter	Vivendi Universal	Valve	16. November 2004	Test in PCG 12/04
2	(2)	–	**GTA San Andreas**	Action-Adventure	Take 2	Rockstar Games	2. Quartal 2005	11/04
3	(-)	–	**Need for Speed: Underground 2**	Rennspiel	Electronic Arts	EA LA	18. November 2004	Test ab S. 146
4	(4)	–	**S.T.A.L.K.E.R.**	Ego-Shooter	THQ	GSC Gameworld	Mai 2005	06/04
5	(3)	▼	**Gothic 3**	Rollenspiel	Jowood	Piranha Bytes	2005	07/04
6	(5)	▼	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde**	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA LA	9. Dezember 2004	Test ab S. 68
7	(7)	–	**Quake 4**	Ego-Shooter	Activison	Raven Software	3. Quartal 2005	11/04
8	(6)	▼	**Age of Empires 3**	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble Studios	Unbekannt	-
9	(8)	▼	**World of Warcraft (dt.)**	Online-Rollenspiel	Vivendi Universal	Blizzard	Januar 2005	09/04
10	(15)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault**	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA LA	18. November 2004	Test ab S. 102
11	(-)	NEU	**The Elder Scrolls 4: Oblivion**	Rollenspiel	Ascaron Entertainment	Bethesda Softworks	2005	12/04
12	(11)	▼	**Die Siedler: Das Erbe der Könige**	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Blue Byte	25.11.2004	Test ab S. 80
13	(10)	▼	**Anno 3**	Aufbau-Strategie	Sunflowers	Related Designs	4. Quartal 2006	10/04
14	(19)	▲	**Knights of the Old Republic 2**	Rollenspiel	Activision	Obsidian	Februar 2005	07/04
15	(12)	▼	**Splinter Cell 3: Chaos Theory**	Taktik-Shooter	Ubisoft	Ubisoft	März 2005	10/04
16	(18)	▲	**Return to Castle Wolfenstein 2**	Ego-Shooter	Activison	Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt	-
17	(26)	▲	**Duke Nukem Forever**	Ego-Shooter	Take 2	3D Realms	„when it's done"	-
18	(20)	▲	**Vampire 2: Bloodlines**	Rollenspiel	Activision	Troika Games	16. November 2004	Test ab S. 130
19	(14)	▼	**Dungeon Siege 2**	Action-Rollenspiel	Microsoft	Gas-Powered Games	2. Quartal 2005	-
20	(16)	▼	**Black & White 2**	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Lionhead Studios	1. Quartal 2005	06/04
21	(21)	–	**Civilization 4**	Runden-Strategie	Atari	Firaxis	Noch nicht bekannt	-
22	(17)	▼	**Brothers in Arms**	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox	1. Quartal 2005	Vorschau auf S. 44
23	(23)	–	**F.E.A.R.**	Ego-Shooter	Vivendi Universal	Monolith	2005	-
24	(33)	▲	**Empire Earth 2**	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal	Mad Doc Software	2. Quartal 2005	-
25	(30)	▲	**Fallout 3**	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	Noch nicht bekannt	-
26	(31)	▲	**Stronghold 2**	Strategie	Take 2	Firefly Studios	April 2005	12/04
27	(27)	–	**Operation Flashpoint 2**	Taktik-Shooter	Codemasters	Bohemia Interactive	2. Quartal 2006	-
28	(25)	▼	**Deus Ex 3**	Action-Rollenspiel	Noch nicht bekannt	Ion Storm	Noch nicht bekannt	-
29	(29)	–	**Neverwinter Nights 2**	Rollenspiel	Atari	Obsidian	2006	-
30	(42)	▲	**The Fall: The Last Days of Gaya**	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	19. November 2004	Test ab S. 122
31	(24)	▼	**Driver 3**	Rennspiel	Atari	Reflections	Dezember 2004	05/04
32	(32)	–	**Pirates! (Neuauflage)**	Action-Adventure	Atari	Firaxis	2. Dezember 2004	11/04
33	(38)	▲	**Dungeon Lords**	Rollenspiel	dtp	Heuristic Park	1. Quartal 2005	12/04
34	(-)	NEU	**SWAT 4: Global Strike Team**	Taktik-Shooter	Vivendi Universal	Irrational Games	1. Quartal 2005	-
35	(37)	▲	**X2: Die Rückkehr**	Wirtschaftssimulation	Deep Silver	Egosoft	1. Quartal 2005	-
36	(34)	▼	**Codename: Panzers – Phase 2**	Taktik-Spiel	CDV	Stormregion	2. Quartal 2005	-
37	(35)	▼	**Spellforce: Shadow of the Phoenix**	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	12.11.2004	Test in PCG 12/04
38	(48)	▲	**Pro Evolution Soccer 4**	Fußball-Simulation	Konami of Europe	Konami	19.11.2004	Test ab S. 152
39	(50)	▲	**World Racing 2**	Rennspiel	TDK	Synetic	1. Quartal 2005	-
40	(47)	▲	**Starship Troopers**	Ego-Shooter	Empire Interactive	Strangelite	1. Quartal 2005	-
41	(39)	▼	**Prince of Persia 2: Warrior Within**	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	2. Dezember 2004	Test ab S. 116
42	(40)	▼	**The Movies**	Aufbau-Strategie	Activison	Lionhead Studios	1. Quartal 2005	06/04
43	(-)	NEU	**Stargate SG-1**	Actionspiel	Jowood	Perception	4. Quartal 2005	-
44	(43)	▼	**Sacred: Underworld**	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	1. Quartal 2005	-
45	(46)	▲	**Blitzkrieg 2**	Echtzeit-Strategie	CDV	Nival Interactive	2. Quartal 2005	-
46	(49)	▲	**Runaway 2**	Adventure	dtp	Pendulo Studios	2. Quartal 2005	-
47	(41)	▼	**Earth 2160**	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	Reality Pump Studios	1. Quartal 2005	-
48	(-)	NEU	**Ghost Recon 2**	Taktik-Shooter	Ubisoft	Red Storm	1. Quartal 2005	-
49	(44)	▼	**Silent Hunter 3**	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	1. Quartal 2005	-
50	(-)	NEU	**Flat Out**	Rennspiel	Empire Interactive	Bugbear Entertainment	4. November 2004	Test ab S. 138



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 222) oder unter www.pcgames.de!

Lesercharts

Chartbreaker des Monats



Fußballmanager 2005

Weit über 50.000 frischgebackene Feierabend-Magaths gibt es bereits – damit übertrifft der Fußballmanager 2004 den Erfolg des populären Vorgängers. Während dieser sich im letzten Monat noch tapfer in den Charts behaupten konnte, steigt der Nachfolger direkt auf Platz 9 ein. Den Test lesen Sie in der Ausgabe 11/04.

Top 10 Deutschland

1. Die Sims 2
2. Rollercoaster Tycoon 3
3. Fußballmanager 2005
4. GTR: FIA GT Racing Simulation
5. FIFA Football 2005
6. Rome: Total War
7. Sacred (Neue Auflage)
8. Call of Duty (dt.): United Offensive
9. Star Wars: Battlefront
10. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Quelle:



Was spielt man in ...

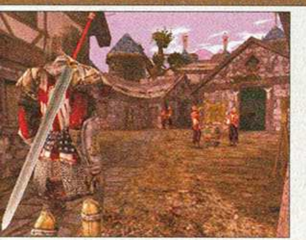
1. Die Sims 2
2. Football Manager 2005
3. Myst 4: Revelation
4. Warhammer 40k: Dawn of War
5. Harry Potter 3
6. Rome: Total War
7. Call of Duty: United Offensive
8. Diablo 2 + Lord of Destruction
9. Riven
10. Half-Life



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
2	(3)	▲	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
3	(6)	▲	Need for Speed Underground	Rennspiel	86	01/04
4	(2)	▼	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
5	(4)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
6	(5)	▼	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
7	(9)	▲	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
8	(8)	–	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
9	(-)	NEU	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
10	(14)	▲	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
11	(7)	▼	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
12	(18)	▲	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	01/04
13	(12)	▼	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
14	(13)	▼	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
15	(15)	–	Max Payne 2	Action-Adventure	89	12/03
16	(20)	▲	DTM Race Driver 2	Rennspiel	86	04/04
17	(17)	–	Baldur's Gate 2 + Add-ons	Rollenspiel	89	11/00
18	(21)	▲	Gothic	Rollenspiel	85	03/02
19	(-)	NEU	Half-Life (dt.) + Add-ons	Ego-Shooter	91	12/98
20	(19)	▼	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Taktik-Shooter	90	05/04
21	(22)	▲	Mafia	Action-Adventure	86	10/02
22	(11)	▼	Codename: Panzers	Taktik-Spiel	93	07/04
23	(25)	▲	X 2: Die Bedrohung	Wirtschaftssimulation	82	03/04
24	(23)	▼	Neverwinter Nights + Add-ons	Rollenspiel	84	08/02
25	(-)	NEU	Anno 1602 + Add-on	Aufbau-Strategie	91	05/98

Dauerbrenner des Monats



Gothic 2 + Add-on | Über den Nachfolger hüllt sich Piranha Bytes noch in Schweigen, doch die PC-Games-Leser halten dem prächtigen Rollenspiel nach wie vor die Treue. Das erstklassige Add-on garantiert **Gothic 2** auch in diesem Monat wieder eine Platzierung an der Spitze.

Absteiger des Monats



Fußballmanager 2004 | Fast ein Jahr lang konnte sich der Titel in den Charts und bei den Lesern behaupten, da kommt bereits von EA Sports die Wachablösung. So reicht das Spiel die Fackel an seinen tollen Nachfolger weiter und begibt sich in den verdienten Ruhestand.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike 1.6 (dt.)	Multiplayer-Shooter	85	05/04
2	(4)	▲	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
3	(13)	▲	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
4	(8)	▲	Call of Duty (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
5	(2)	▼	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
6	(3)	▼	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
7	(7)	–	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
8	(11)	▲	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
9	(14)	▲	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
10	(-)	NEU	Counter-Strike: Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
11	(5)	▼	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
12	(15)	▲	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
13	(6)	▼	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
14	(-)	NEU	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
15	(10)	▼	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
16	(25)	▲	Spellforce + Add-ons	Echtzeit-Strategie	90	01/04
17	(-)	NEU	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02
18	(24)	▲	DTM Race Driver 2	Rennspiel	90	06/03
19	(21)	▲	Codename: Panzers	Taktik-Spiel	93	07/04
20	(12)	▼	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
21	(-)	NEU	Age of Mythology + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	11/02
22	(9)	▼	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	85	08/04
23	(22)	▼	FIFA 2004	Fußball-Simulation	89	12/03
24	(17)	▼	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
25	(18)	▼	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	89	07/01

Fit für die Zukunft

Gewinnen Sie das PC-System der Zukunft für das Online-Rollenspiel der Zukunft: Wer jetzt Neocron 2 testet, hat die Chance auf einen Alienware-PC!

Reakktor und 10tacel Studios machen das Reinschnuppern in das Science-Fiction-Online-Rollenspiel **Neocron 2** noch einfacher: Ab sofort können Sie 14 Tage gratis spielen – es fallen lediglich die Kosten für Ihren Internetzugang (beispielsweise AOL, T-Online etc.) an. Die Angabe einer Bankverbindung ist nicht erforderlich – Sie können sofort loslegen, denn die Zugangssoftware liefert PC Games auf der Heft-DVD mit!

Und wer jetzt in die faszinierende Welt des Cyberpunk-Online-Rollenspiels eintaucht, kann einen absoluten High-End-PC gewinnen.

Abbildung ähnlich

HAUPTPREIS: TOP-PC IM EXKLUSIVEN NEOCRON-2-DESIGN IM WERT VON ÜBER 3.000 EURO

TECHNISCHE DATEN

Alienware Full-Tower-Gehäuse, Intel-Pentium-4-Prozessor 550 mit HT-Technologie 3,4 GHz 1 MByte Cache, Intel-D925XCV-Mainboard, 1 GByte Dual Channel DDR 2 SDRAM mit 533 MHz, Ati Radeon X600 XT PCI Express 128 MByte DDR mit Digital und TV Out, 120 GByte Seagate Barracuda Serial ATA, 2xDVD-ROM-Laufwerk, Creative Soundblaster Audigy 2 ZS - 7.1, AlienIce-Video-Kühlungssytem, Microsoft Multimedia-Keyboard, Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0 und umfangreiche Alienware-Service-Leistungen

2. PREIS 6-MONATS-ABO NEOCRON 2
3. PREIS 3-MONATS-ABO NEOCRON 2

So einfach machen Sie mit:

1. Installieren Sie die Zugangssoftware von der Heft-DVD.
2. Ihren persönlichen CD-Key finden Sie auf der Hülle der Heft-DVD – die Zugangsdaten werden Ihnen anschließend per E-Mail zugesandt.
3. Die E-Mail erhält außerdem einen Internet-Link, wo Sie sich für das Gewinnspiel registrieren können.
4. Ihre Aufgabe: Erstellen Sie einen Charakter, spielen Sie Neocron 2 und bringen Sie Ihre Spielfigur auf Level 15 oder höher. Sobald Sie das geschafft haben, nehmen Sie automatisch an der Verlosung teil.

Teilnahmebedingungen

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Jowood und Wings Simulations. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Teilnahmeschluss ist der 31. Dezember 2004. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfalle sein Name abgedruckt wird. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



„Wir haben in Gothic 1 viele Fehler gemacht"

Der Chef-Designer von Piranha Bytes, Michael Hoge, im Gespräch über die Gothic-Rollenspielserie.

PC Games: Als **Gothic 1** erschien, war die deutsche Fachpresse sehr angetan. Doch international bewegten sich die Wertungen eher im hohen 70er-Bereich. Hast du eine Theorie, woran das lag?
Michael Hoge: „Echt? Ich weiß, dass wir von einigen Onlinemagazinen in den USA verrissen wurden, aber von anderen auch hoch gelobt, das heißt: Die Wertungen lagen sowohl weit unter wie auch weit über 70 Prozent, teilweise sogar im 90er Bereich. Bei den Verrissen wurde immer wieder darauf verwiesen, dass das Spiel gerade am Anfang nicht richtig in die Gänge kommt. Bemängelt wurden der zu langsame Aufstieg und zu wenig Spielmöglichkeiten zu Beginn. Außerdem waren die Animationen von **Gothic** bisher wirklich nicht toll. Und: Die Amis kamen überhaupt nicht damit klar, dass Wegrennen vor zu starken Gegnern Teil des Gameplays war. Diese Dinge werden wir in **Gothic 3** ändern beziehungsweise abmildern, wie im Fall des Wegrennens."

PC Games: An **Gothic 1** hast du mit deinem Team mehr als drei Jahre gearbeitet, weil ihr, wie du in einem älteren Interview gesagt hast, noch alle sehr unerfahren gewesen seid. Wo lagen die Probleme?
Michael Hoge: „Das stimmt. Wir haben in **Gothic 1** viele Fehler gemacht, und unser Lehrgeld bezahlt. Die komplette Story und der Großteil der KI von **Gothic 1** sind zum Beispiel in den letzten vier Monaten entstanden. Natürlich haben wir in dieser letzten Phase von **Gothic 1** von der Vorarbeit profitiert, aber das meiste von dem, was in diesen Bereichen in drei Jahren passiert ist, wurde verworfen, weil es unseren Ansprüchen nicht genügte. In der Programmierung lief das zwar besser, dafür wurden die armen Jungs aber durch sich ständig ändernde Designs immer wieder neu gefordert. So kann man drei Jahre rumkriegen." (lacht)

PC Games: Hattet ihr damals, während der Entwicklung von **Gothic 1**, damit gerechnet, zum besten Rollenspiel-Entwickler in Deutschland aufzusteigen?
Michael Hoge: „Gehofft ja, gerechnet nein. Ich habe ganz schön gezittert, als **Gothic 1** in die Läden wanderte und habe, ehrlich gesagt, nicht mit einer so positiven Reaktion gerechnet. Vor allem deshalb nicht, weil **Gothic 1** ziemlich bugverseucht war. Dennoch haben sich die Fans eher an den guten Sachen erfreut als sich über die schlechten geärgert. Dafür ein dickes fettes Danke!"

PC Games: Ist euer Team im Verlauf der Zeit größer geworden?
Michael Hoge: „Nein. Wir arbeiten jetzt ein bisschen mehr mit Outsourcing als vorher."
PC Games: In den USA kann man als Spieleentwickler eine Menge Geld verdienen. Funktioniert das auch in Deutschland?
Michael Hoge: „Nein. Zumindest nicht bei uns. Noch nicht."

PC Games: Etliche Rollenspiel-Fans fragen sich derzeit: Wie weit







Gothic-Mods: Geschaffen von Fans für Fans

Im April dieses Jahres veröffentlichte Piranha Bytes ein Mod-Kit, mit dem sich eigene Gothic-Abenteuer erstellen lassen. Eine kleine Übersicht:

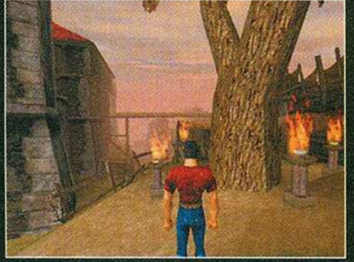
Dicurric



Im Fantasy-Reich Gatyah brodelt es unter der Oberfläche: Der Fiesling Baltar plant zusammen mit Dieben und Halunken eine Verschwörung, um sich beim König für seine Verbannung zu rächen. Sie gehören zu Baltars Untertanen und sind unter Gaunern aufgewachsen. Das liebevoll aufbereitete Abenteuer bietet neue Runen, Fertigkeiten, Gebiete und eine komplett deutsche Sprachausgabe, ist dafür aber auch mächtige 400 MByte groß.

Status: Erhältlich **Internet:** www.my-cocktail.de/diccuric/

Das Mirandadorf



Die Modifikation **Das Mirandadorf** macht aus dem Rollenspiel ein klassisches Adventure: Ein naiver, idealistischer junger Kerl namens Bernd zieht für ein Jahr ins Mirandadorf ein, um Erfahrungen für seine Zukunft zu sammeln. Zu seiner Überraschung wird er in Abenteuer verwickelt, die sich um obskure Mythologien, keltische Runensteine und die Feinheiten des Ausdruckstanzes drehen. Die Modifikation ist nur schlappe 4 MByte groß und für **Gothic 1** und **Gothic 2** erhältlich.

Status: Erhältlich **Internet:** www.mirandadorf.de

Toihlsa



Die Modifikation **Toihlsa** ist zwar noch nicht abgeschlossen, doch die Entwickler haben schon ein genaues Bild von dem fertigen Produkt. Wie im Original wird es möglich sein, sich drei Fraktionen anzuschließen, um etwa Ritter oder Magier zu werden. Zu erkunden gibt es die Hauptstadt des Landes und die Feste des Ordens der Sieben, wo Quests vergeben werden. In den Sümpfen außerhalb warten Gegner, genauso wie in den Ruinen einer vergessenen Zivilisation.

Status: In Entwicklung **Internet:** www.toihlsa.com

Genesis



Die Macher der **Genesis**-Modifikation wollen kein völlig neues Areal schaffen, sondern die Umgebung aus **Gothic 2** als Grundlage für eine eigene Story hernehmen. Das heißt: Die Hafenstadt Khorinis und die alte Mine werden Sie auch in **Genesis** vorfinden; visuelle Änderungen bestehen höchstens im Detail. Protagonist ist der Händler Diego, der mit seinem gesamten Besitz das Festland verlassen hat, um den kriegerischen Orks aus dem Weg zu gehen. Er kommt in der Hafenstadt Khorinis an und erlebt dort eine Überraschung ...

Status: In Entwicklung **Internet:** www.mrmilti.at/german/index.php?g1

ist die Entwicklung von **Gothic 3** und wann soll es voraussichtlich erscheinen?

Michael Hoge: „Sorry, der Release-Termin wird noch offiziell bekannt gegeben. Derzeit arbeiten wir am ersten Prototyp der neuen KI. Danach fangen wir mit dem neuen Kampfsystem an."

PC Games: Was, glaubst du, ist die größte Verbesserung an **Gothic 3**?

Michael Hoge: „Generell: einfacheres Gameplay, besserer Spielstart und natürlich bessere Grafik und Animationen. Konkret: Navigation. Die war in **Gothic 1** und **2** keineswegs optimal. Oft blieben NPCs hängen oder zuckten doof an Kanten herum. Das sollte in **Gothc 3** nicht mehr passieren. Dadurch wird ein wesentlich verbessertes Gegnerverhalten möglich."

PC Games: Auf welches Spiel freust du dich derzeit am meisten?

Michael Hoge: „Halo 2."

PC Games: Welches Spiel hat dich zuletzt beeindruckt?

Michael Hoge: „**Beyond Good and Evil**. So etwas Geiles hab ich lange nicht mehr gesehen."

PC Games: Über welche Eigenschaften muss man als Chef-Designer verfügen?

Michael Hoge: „Ich glaube, am wichtigsten ist es, sich immer wieder die Frage zu stellen: 'Ist das jetzt wirklich wichtig für das Spiel oder ist hier nur der Wunsch Vater des Gedankens? Wenn man anfängt, Dinge zu designen, weil man sie sich als cool vorstellt, ist man meistens auf dem Holzweg. Obwohl ich das weiß, schaffe ich es nicht immer, nüchtern ans Design zu gehen. Aber dann sind ja noch Leute wie Björn Pankratz da, die mich wieder auf den Teppich bringen."

PC Games: Wenn du jetzt keine Rollenspiele entwickeln würdest, dann wärst du was?

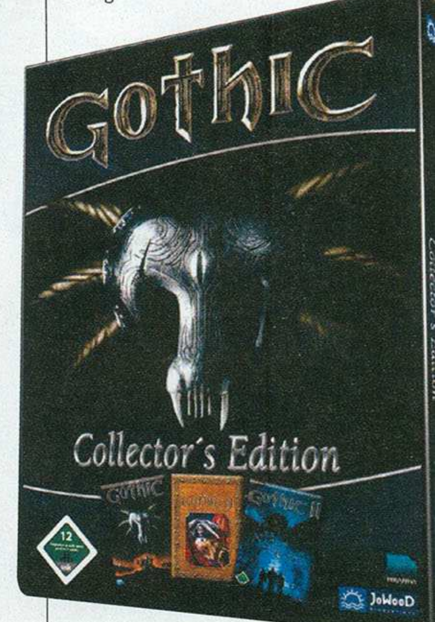
Michael Hoge: „Kinderspielzeugdesigner. Gibt's so einen Job überhaupt?"

PC Games: Gibt es etwas, das du all jenen, die gerade fieberhaft auf die Veröffentlichung von **Gothic 3** warten, sagen möchtest?

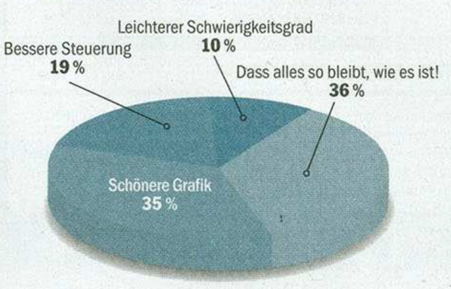
Michael Hoge: „Alles wird gut!" (grinst)

Collector's Edition

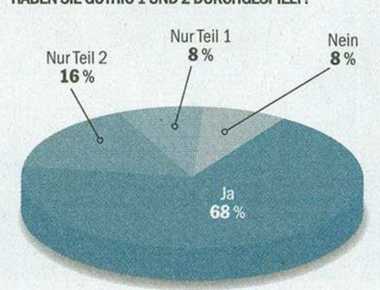
Sie haben weder **Gothic 1** noch **2** gespielt? Das sollten Sie schleunigst nachholen, sonst weist Ihr Rollenspielwissen große Lücken auf. Und am 4. Februar des nächsten Jahres haben Sie den besten Grund dazu, die beiden Titel zu kaufen, denn dann erscheint die **Gothic Collector's Edition** zum Preis von rund 40 Euro. Das Gesamtpaket enthält **Gothic 1** und **Gothic 2** zusammen mit dem Add-on **Die Nacht des Raben**. Fans freuen sich außerdem über ein Poster in A2-Format, das der Edition beiliegt.



WAS WÜNSCHEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR GOTHIC 3?



HABEN SIE GOTHIC 1 UND 2 DURCHGESPIELT?



Söldner: Reloaded

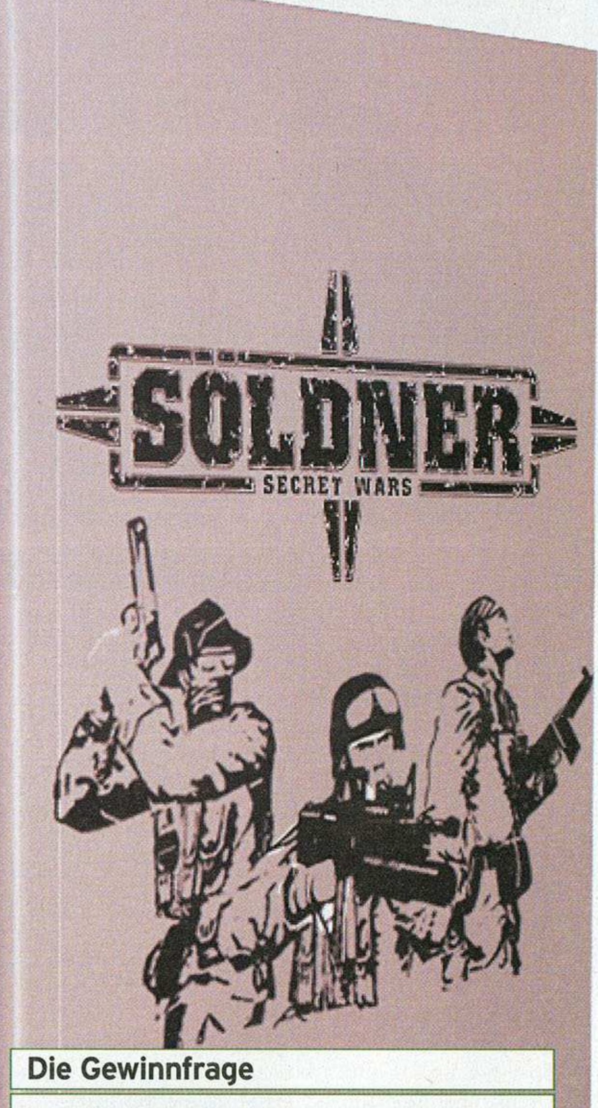
Wings Simulations lädt nach: Gewinnen Sie zum Verkaufsstart von Söldner: Reloaded einen hochwertig ausgestatteten PC im Söldner-Look!

Runderneuert, optimiert, inklusive aller Updates und mit vielen neuen Features schleicht sich der innovative Multiplayer-Shooter als „Reloaded"-Version in die Läden. Als Zugabe gibt's fünf neue Vehikel, drei frische Karten und fünf weitere Waffen. Damit Sie für Ihren Einsatz bestens gerüstet sind, verlosen Jowood und Wings Simulations einen top ausgestatteten **Söldner**-PC.

Übrigens: Wenn Sie **Söldner: Secret Wars** bereits besitzen, können Sie all die zusätzlichen Features und Karten sowie die neueste Version auch kostenlos auf der offiziellen Website downloaden.

TECHNISCHE DATEN

- **Gehäuse:** ProCase MidiTower mit Front USB/Firewire/Audio, Enermax Netzteil 350 W; 12cm-Gehäuselüfter
- **Motherboard:** MSI K8N Neo-FSR, nVidia nForce3 250
- **Chipsatz**, 5x PCI, 1x AGP, 3x DIMM, UDMA, RAID
- **CPU:** AMD Athlon™ 64 Mod. 3000+ (1.024 kByte Cache, Barton core), Socket 754
- **Speicher:** 2x 512 MByte, DDR 400
- **Laufwerke:** Floppy 1.44 MByte/3.5', 16x DVD/48x CD-ROM, 120 GByte Festplatte 7200 rpm SATA
- **Display:** Geforce FX 5200, 128 MByte DDR, VGA, TV-OUT
- **Multimedia:** AC97 Sound, insgesamt 8x USB 2.0
- **Außerdem:** 10/100 MBit Netzwerkkarte, IEEE-1394, SATA-RAID; Core Cell Chip, 12 Monate Garantie





Die Gewinnfrage

Wo befindet sich die Söldner-Seriennummer?

A Auf einem metallenen Dogtag, das jeder Packung beiliegt
B Erfährt man bei einer kostenpflichtigen 0190-Nummer
C Auf einer Dechiffrier-Scheibe

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Söldner: Reloaded", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 7 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	**82098 (€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800 (€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292 (sfr 0,70/SMS)**

Teilnahmebedingungen

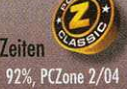
Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Jowood und Wings Simulations. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Teilnahmeschluss ist der 31. Dezember 2004. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfalle seine Name abgedruckt wird. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Hat was:

Hat mehr:*

*Die Sondereditionen von Deep Silver – mit satten Extras für noch mehr Spielspaß.

X^2 - Collector's Box



Das beste Weltraumspiel aller Zeiten

92%, PCZone 2/04

EXTRA
- DVD mit über 5 Stunden Videomaterial
- Extra Tipps & Tricks-Handbuch
- Roman & Poster

Singles - Extended Version

Lifesim & Beziehungsmanagement für Flirt-Fans

EXTRA
- Neue & exklusive Erweiterungen
- Sticker- & Postkartenset
- Flirtguide & Braincheck-Poster

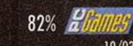


Animago Award 2004

Chrome - Gold Edition

SciFi Shooter mit großem Fahrzeugpark

EXTRA
- Mehr Fahrzeuge & Maps
- Editor-Video & Mousepad
- Soundtrack Audio CD

82%  10/03

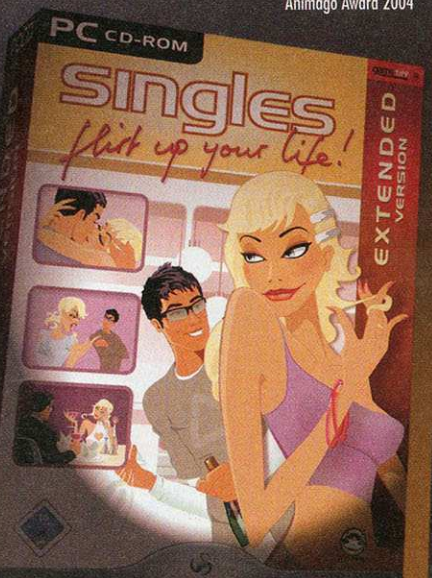
Wildlife Park - Gold Edition

Die Zoo-Simulation für Tierliebhaber

EXTRA
- Vollversion *Wildlife Park*
- Add-on *Wildlife Park Wild Creatures*



5/03





Alle Spiele im Handel erhältlich oder unter Softunity.com

www.DEEP SILVER.com





WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
ADSL Router	10/100	DSL	34,-
DEVOLO ML ADSL M./Router	10/100	DSL	139,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	DSL	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-
NETGEAR DG834	10/100	DSL	79,-

DivX/DVD-Player

XORO HSD 415

- **Formate: DVD-Video, S-VCD, MP3, WMA, JPEG, DivX und XviD (MPEG-4)**
- **Progressive Scan**
- **Dolby Digital Decoder**
- **Digitalausgang (optisch & koaxial)**
- **SCART, Cinch, S-Video**
- **silber**



79,-



Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	74,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	89,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	124,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	39,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	49,-
WG511	54	PCMCIA	44,-
WG111	54	USB	59,-
WG602	54	Access Point	94,-
WGR614	54	Router	77,-
WGT634U +USB2.0	54	Router	139,-
DG834GB	54	Modem/Router	89,-
WG311T	108	PCI	59,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G650+	54	PCMCIA	38,-
DI-624+	54	Router	89,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-2100AP	108	Access Point	104,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	29,-
WL-107g	54	Cardbus	29,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-3077B	schwarz	Midi	--	129,-
PC-50	silber	Midi	--	84,-
PC-6070B	schwarz	Midi	--	189,-
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	159,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V1200	silber	Midi	--	259,-
PC-V2000	silber	Midi	--	279,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	269,-
PC-7077B	schwarz	Big	--	279,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Tsunami	silber	Midi	--	114,-
XaserV V6000A*	silber	Midi	--	169,-

* inkl. Window Kit

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	53,-
H500B	silber	Midi	300 W	79,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	94,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
CS-606	blau	Midi	--	59,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	44,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
AVANCE B031	schwarz	Midi	--	44,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	64,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	59,-
CASETEK C-1020 (EATX)	schwarz	Midi	--	159,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	69,-
SHARKOON Acrylic-Showcase	Kit			99,-
THERMALROCK Ocean	schwarz	Midi	--	129,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SK41G	A	KM266	169,-
XPC SN45GV3	A	nForce2	229,-
XPC SN85G4V2	754	nForce3	319,-
XPC SN95G5	939	nF3-Ultra	329,-
XPC SB61G2V3	478	i865G	249,-
XPC SB75G2VP	478	i875P	329,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D2S4-3	478	SiS661FX	129,-
EZ-Buddie D21l4-3	478	i865G	269,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EX65	478	i865PE	149,-
XC Cube EZ65	478	i865G	164,-
XC Cube EZ18	A	nForce2	174,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hermes 845GV	478	i845GV	159,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	319,-
MEGA 865 Deluxe	478	i865G	329,-

Diverse	Sockel	Chip	€
BIOSTAR iDEQ 200N	A	nForce2	179,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC System Sempron 3100+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD-ROM	279,-
ALTERNATE PC System Athlon XP 2200+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, Combo	419,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
ALTERNATE PC Premium Rev 2.0 Pentium 4 520, 512 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD±RW	619,-
ALTERNATE PC Deluxe Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	899,-

Notebooks	€
ASUS A2542GUH Athlon XP-M 2800+, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	1.149,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	1.999,-
MAXDATA Pro 6100X Pentium-M 725, 15,0", 256 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	1.499,-
MSI M510A Pentium-M 725, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.169,-
SAMSUNG P28 XTM 1500c Celeron M 340, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, XP Home	1.229,-

GAMES

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Half Life	12,-
Half Life Generation V3	27,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Thief Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Final Fantasy XI Online	47,-
Myst 4	47,-
Sacred	47,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle	39,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers	49,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Fairstrike	44,-
Ground Control 2	45,-
Medieval Battle Collection	24,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	47,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Need for Speed Underground	49,-
Richard Bruns Rally	42,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	16,-
CHERRY G81-3000	PS/2	29,-
CHERRY CyMotion Master XPress	PS/2, USB	36,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-
LOGITECH Cordless Desktop MX BT	PS/2, USB	134,-
MS WL Optical Desktop Elite	PS/2, USB	79,-
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	9,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	34,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	89,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	39,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	69,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS Wireless Optical Standard Black	USB	24,-
MS Wireless IM Explorer Night	USB	42,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
FUNC sUrface 1030	verschiedene Farben	27,-
RADPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mouse Pad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	silber	für Midi/Big	84,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

DRUCKER

Tinte	Patronen	Anschluss	€
CANON PIXMA iP1500	2	USB	54,-
CANON PIXMA iP3000	4	USB	114,-
CANON PIXMA iP4000	5	Par./USB	129,-
CANON PIXMA iP5000	5	USB	179,-
EPSON Stylus C46	2	USB	57,-
EPSON Stylus C86	4	Par./USB	94,-
EPSON Stylus Photo R300	6	USB	144,-
HP DeskJet 5652	2	Par./USB	114,-

Laser	Anschluss	€
HP LaserJet 1010	USB2.0	139,-
HP LaserJet 1012	USB2.0	209,-
HP LaserJet 3015 (Sc./Ko.)	Par./USB2.0	379,-
BROTHER HL-1430	Par./USB	164,-
BROTHER HL-5140	Par./USB2.0	249,-
BROTHER HL-5150D	Par./USB2.0	299,-
BROTHER HL-6050	Par./USB2.0	444,-
BROTHER MFC-9880 (Sc./Ko./Fax)	Par./USB	489,-

MONITORE

17,0" TFT-Monitor

SAMSUNG 701T

- **43,0 sichtbares Bild**
- **Helligkeit: 300 cd/m²**
- **Kontrast: 600:1**
- **Reaktionszeit: 12ms**
- **VGA & DVI-D**
- **silber/schwarz**



369,-

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101555	gr	15,0	Sound	244,-
BELINEA 101710	gr	17,0	Sound	294,-
BELINEA 101920	gr	19,0	DVI-D/Sound	459,-
BENQ FP767-12	gr	17,0	Sound	319,-
BENQ FP931-16	si	19,0		399,-
CTX S701BA	bl	17,0	Sound	299,-
CTX F962G	si	19,0	DVI-D/Sound	599,-
EIZO L557	gr	17,0	DVI-D/Sound	529,-
EIZO L768	gr	19,0	DVI-D/Sound	729,-
IIYAMA PL E430	bl	17,0		379,-
IIYAMA PL E481S	si	19,0	DVI-D/Sound	569,-
SAMSUNG 710N	si	17,0		349,-
SAMSUNG 193P	si	19,0	DVI-D	729,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	989,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 103052	97	17,0		129,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	224,-
SAMTRON 78E	70	17,0		109,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz









Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 von den Lesern der PC Praxis zum „Shop des Jahres" gewählt. Als amtierender „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) bedanken wir uns für diese Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

Öffnungszeiten IT-Store:
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr



Rome: Total War

PC Games befragte 1.000 Hobbygeneräle, ob die grandiosen Massenschlachten und der komplexe Strategie-Part Rome zum neuen Strategie-Cäsaren krönen.

Die Atmosphäre ist gigantisch. Stellenweise fühlte ich mich wie im alten Rom. Auch die Echtzeitkämpfe machen immer wieder Laune. Nur den Mehrspielerpart finde ich aufgrund des fehlenden Strategie-Modus uninteressant. Hier gibt es mit **C&C Generäle** oder **Spellforce** gute Alternativen, die online einfach mehr Spaß machen.

Matthias Menge, Student aus Roßdorf

Rome kommt nicht ganz an den Vorgänger ran. **Medieval: Total War** ist einfach übersichtlicher. Außerdem gefällt mir die mittelalterliche Thematik besser.

Thorsten Schimpl, Speditionskaufmann

Die Liebe zum Detail (Stammbaum, Fähigkeiten und persönlicher Berater) verleiht **Rome** ein ganz besonderes Flair. Nur die Mittelmeerkarte sieht etwas zu bunt aus und erinnert mich irgendwie an eine Kindergeburtstagsparty.

Stefan Riedler, Geschichtslehrer aus Emmen

Ein absolut brillantes Spiel mit den dynamischsten Schlachten, die ich bisher in Strategiespielen erlebt habe. Ein eventueller Nachfolger sollte nur wenig Änderungen aufweisen: Mehr Einheiten, etwas bessere Diplomatie und schon wäre **Rome** perfekt.

Matthias Looks, Student aus Bocholt

Rome erfüllt meine hohen Erwartungen in keinster Weise. Das ewige Scrollen durch 2D-Karten ist total öde – und dann wären da noch diese vorhersehbaren Schlachten. Hat man ein größeres Heer und den besseren General, bedeutet das stets den Sieg. Ich finde diesen **Civilization**-Klon mit 3D-Schlachten

MIT WELCHER SCHULNOTE BEWERTEN SIE ROME: TOTAL WAR?

Note	Anteil
Sehr gut	67 %
Gut	26 %
Befriedigend	4 %
Ausreichend	2 %
Mangelhaft	1 %

WIE BEWERTEN SIE DEN MEHRSPIELER-MODUS?

Bewertung	Anteil
Habe ihn nicht gespielt	46 %
Gut	23 %
Befriedigend	16 %
Ausreichend	6 %
Sehr gut	4 %
Mangelhaft	3 %
Ungenügend	2 %

MISCHEN SIE BEI JEDER SCHLACHT SELBST MIT?

Antwort	Anteil
Kommt auf die Schlacht an	51 %
Ja, ich führe meine Truppen selbst an.	46 %
Nein, ich lasse sie vom Computer automatisch austragen.	3 %

absolut langweilig und bin froh, dass mir jemand **Rome** abgekauft hat.

Matthias Salzwedel, IT-Systemelektroniker

Ein mehr als würdiger **Medieval**-Nachfolger: tolle Spielelemente, Langzeitmotivation, exzellente Grafik und klasse Soundeffekte.

Florian Szardenings, Schüler aus Meerbusch

Rome ist für mich das beste Spiel aller Zeiten. Selbst mich als Rundenstrategie-Muffel hat **Rome** derart in seinen Bann gezogen, dass ich mich schon fast nicht mehr von dem Spiel losreißen kann. Ich muss einfach weiterkommen.

Steffen Otto aus Demmin

Ich bin überwältigt. Nach **KOTOR** ist **Rome** das erste Spiel, das nette Grafik, guten Sound, Interaktivität und Spannung perfekt kombiniert. Ein Lob an die fleißigen Programmierer. Dieser Titel steht zu Recht in den Charts.

J. Dassow, Industriekfm. aus Gelsenkirchen

Wahnsinn! Der rundenbasierte Strategiepart ist zwar komplex, bleibt aber immer übersichtlich und gut bedienbar. Auch die pompösen Echtzeitschlachten haben mir sehr gefallen. Natürlich gibt es auch kleinere Schwächen, zum Beispiel die langweiligen Senatsmissionen. Insgesamt ist **Rome** trotzdem mein absoluter Strategiefavorit des Jahres.

Marco Dömer, Student aus Essen

Zum Toptitel fehlt es **Rome** an Abwechslung. Hat man einmal die Römer-Kampagne durch, gibt es nichts Neues mehr zu entdecken. Ansonsten gefallen mir an **Rome** Grafik und Balancing.

Patrick Bommel, Schüler

Rome wird auf Dauer etwas langweilig. Die Völker besitzen keine eigene Story und man muss im Endeffekt immer wieder die Welt erobern. Ansonsten ist **Rome** ein sehr solides Strategiespiel.

Thomas Bitterli, Lehrer aus Sempach

Zunächst wollte ich **Rome** nicht kaufen. Doch als ich es günstig im Laden sah, griff ich zu. Und ich muss sagen: Spieltiefe und Atmosphäre haben mich beeindruckt. Selten war ich so süchtig nach einem Strategiespiel.

Lukas Sigrist, Schüler aus Wabern

Meiner Meinung nach ist **Rome** das beste Spiel des Jahres. Vor allem die Schlachten sind einfach nur geil. Leider wurde, wie bereits beim Vorgänger, im Strategieteil einiges an Potenzial verschenkt. Mein größter Wunsch: dass der Vorgänger mit der aktuellen Technik neu aufgelegt wird. Denn insgesamt gesehen bot **Medieval** mehr Abwechslung, sowohl was die Parteien als auch was die geschichtlichen Ereignisse angeht. Ich denke da nur an die Goldene Horde. Bei **Rome** habe ich vergeblich auf Attila gewartet.

Dirk Zeller, Fachinformatiker aus Einbeck

Rome bietet die fantastischsten 3D-Schlachten, die ich je gesehen habe. Das sehr gute Balancing und der große Tiefgang machen **Rome** zum Strategiehit des Jahres. **Schlacht um Mittelerde** muss sich warm anziehen.

Johannes Muschal, Schüler aus Remseck

Endlich! **Rome** schafft das, was man sich für **Medieval** gewünscht hatte: ordentliche Schlachten vor einer epischen Kulisse. Strategenherz, was willst du mehr?

M. Jentsch, Dipl.-Sozialpädagoge aus Leipzig

Alles in allem ist **Rome** ein sehr gutes Spiel. Aber ich hätte mir bei manchen Eroberungen oder anderen großen Ereignissen ein paar Zwischensequenzen gewünscht. Außerdem hätte ich gerne mehr Einfluss auf die Finanzen genommen.

Dominik Kristufek, Schüler aus Wien

Das Wirtschaftssystem ist schwer durchschaubar und bietet zu wenig Optionen, um erfolgreich einzugreifen. Ohne Cheats kam ich nie in den grünen Bereich. Auch die ständige Unzufriedenheit der Bevölkerung hat mich sehr genervt.

Erwin Karl, Beamter

Rome hat mich wirklich überrascht. Die Kombination aus **Civilization** und Echtzeitschlachten fesselt bis zum Ende. Leider hätten einige Teile besser umgesetzt werden können, so zum Beispiel die Rolle des Senats. Warum habe ich, selbst wenn alle Senatsposten durch Mitglieder meiner Familie besetzt sind, keinerlei Einfluss auf die Senatspolitik?

Sebastian Förg, Student aus Neuburg

Rome ist ein gelungenes Strategiespiel. Was mich aber stört, ist, dass man die Seeschlachten nicht selbst ausfechten kann, neue Parteien freigespielt werden müssen und der Senat immer die gleichen Aufträge stellt: Erobere das, blockiere dies … Ansonsten gebührt den Entwicklern großes Lob.

Simon Schwerd, Schüler aus München

Im Großen und Ganzen finde ich **Rome** gut bis super. Schade nur, dass man die ganze Strategiekarte nicht erobern kann. Dadurch fällt der Diplomatieaspekt im Vergleich zu **Knights of Honor** etwas knapp aus. Ich freue mich schon auf das Add-on.

Roman Ripkovic, Schüler aus Heppenheim

Endlich mal was ganz anderes als beispielsweise **Wacraft 3** oder **C&C Generäle**. Der Wirtschaftspart ist sehr gut gelungen und es macht tierisch Spaß, seine Siedlungen zu verwalten. Nur die Landschaftsgrafik könnte ein wenig schöner sein.

David Goy, Schüler aus Wildberg

Ich habe mir schon immer ein Strategiespiel gewünscht, bei dem ich ein mächtiger Herrscher über große Legionen bin und gleichzeitig die Weltpolitik auf einer detailgetreuen Karte beeinflussen kann.

Tim Delbrügger, Schüler aus Unna

Rome gehört zu den besten Titeln, die ich jemals gespielt habe. Schade nur, dass das Stadtmanagement etwas undurchsichtig ausgefallen ist.

Kurti Fuchs aus München

Endlich mal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel, das nicht schon wieder den Zweiten Weltkrieg behandelt.

Christopher Schmidt, Abiturient aus Friesack

Rome ist ein rundum gelungenes Spiel, das mir besonders im Mehrspieler-Modus Spaß bereitet.

Fabian Breuer, Schüler aus Gaienhofen

Ich finde **Rome** nicht wirklich gelungen, da die Grafik hässlich ist und die Kameraführung manchmal zu schnell über das Schlachtfeld rauscht.

Friedrich Fischer, Angestellter aus Augsburg

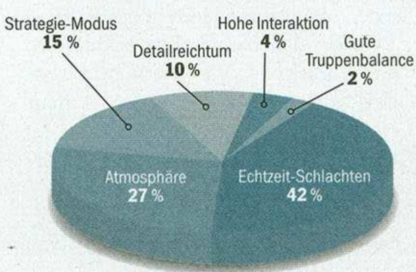
Nur die wenigsten Strategietitel verfügen über eine ähnlich hohe Langzeitmotivation wie **Rome**. Der absolute Höhepunkt sind die grandiosen Echtzeitschlachten. Hier fühle ich mich wie der Hauptdarsteller des Blockbusters **Troja**. Für mich ist **Rome** ganz klar das Strategiespiel des Jahres.

Frank Tomaschewski aus Gladbeck

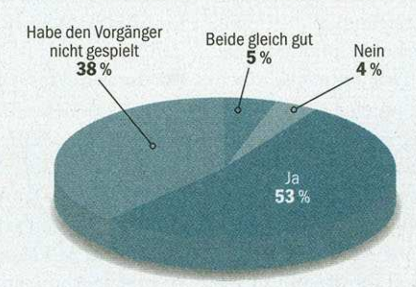
Rome ist ganz klar das beste Spiel der **Total War**-Serie.

Bastian Weißfahl, Soldat aus Borken

WAS HAT SIE AM MEISTEN BEEINDRUCKT?



FINDEN SIE ROME BESSER ALS DEN VORGÄNGER MEDIEVAL?



WAS WÜNSCHEN SIE SICH FÜR EINEN NACHFOLGER ODER EIN ADD-ON?

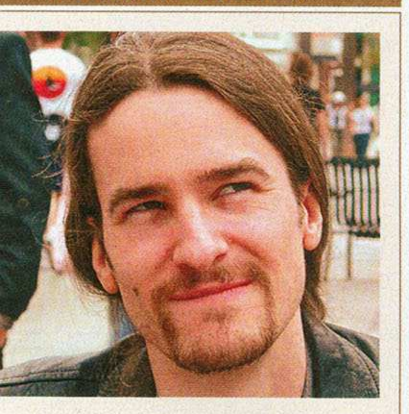


GESCHICHTSSTUNDE Auch Phase Two wartet mit einigen historischen Schlachten auf. Dazu zählen El Alamein, Tobruk und Operation Husky.

Codename: Panzers

Phase Two | Die Panzer rollen wieder: Was Sie außer brennend heißem Wüstensand in der Fortsetzung des Taktikwunders erwartet, verrät unser Interview.

Achim Heidelauf



Seit 1994 ist Achim Heidelauf in der Spielebranche tätig. Bevor er zu CDV wechselte, arbeitete der Spieleproduzent unter anderem für Topware, Zuxxez, Pagoda und Mindscape/SSI. Zu seinen größten Erfolgen zählen **Codename: Panzers Phase One**, **Earth 2150**, **Gorky 17** sowie **Knights & Merchants**. Außerdem produzierte Achim Heidelauf Titel wie **Rosso Rabbit in Trouble** oder **No Man's Land**. Seine Freizeit verbringt der 29-Jährige derzeit am liebsten mit **GTA San Andreas** und **Half-Life 2**. Mehr Infos über Achim Heidelauf finden Sie unter www.producedby.de.

Bereits im kommenden Frühjahr schickt der ungarische Entwickler Stormregion (**SWINE**) den Nachfolger seines Taktik-Hits **Codename: Panzers Phase One** ins Rennen um die Gunst der Hobbygeneräle. Höchste Zeit für PC Games, CDV-Produzent Achim Heidelauf erste interessante Vorabdetails zu **Phase Two** zu entlocken.

PC Games: Vor einiger Zeit machte das Gerücht die Runde, der Hauptfokus von **Phase Two** liege beim Mehrspieler-Modus. Ist das tatsächlich der Fall?

Heidelauf: „**Phase One** sahen wir immer als Singleplayer-Spiel mit zusätzlichem Online-Modus. Bei **Phase Two** entwickeln wir von Anfang an eine gleichwertige Mischung."

PC Games: Um beim Thema Multiplayer zu bleiben: Viele Käufer beschweren sich zu Recht über Bugs im Mehrspieler-Modus. Bekommt ihr das mit **Phase Two** in den Griff?

Heidelauf: „Viele Fans haben uns geschrieben, sie hätten gern im Mehrspieler-Modus die Einheitenproduktion und die Übernahme von Gebäuden als Spielelement. Obwohl dieses Feature niemals geplant war, haben wir uns entschlossen, den umfangreichen Domination-Modus einzubauen. Das war nicht unbedingt ein Fehler, aber zur Stabilität des Netzcodes hat diese ungeplante Aktion natürlich auch nicht gerade beigetragen. So etwas kann bei **Phase Two** nicht geschehen, da der Mehrspieler-Modus sehr gut programmiert wurde und großartige Änderungen in letzter Minute nicht nötig sein werden."

PC Games: Was kannst du uns über die neuen Schauplätze und die Story verraten?

Heidelauf: „Der Großteil der Achsen-Kampagne spielt in Afrika, die Missionen mit den Alliierten sind in Italien angesiedelt. Wer beide Kampagnen durchhat, kommt in den Genuss einer Bonuskampagne in Jugoslawien. Im Vergleich zum Vorgänger ist uns die Story noch wichtiger. Deshalb haben wir einen weltberühmten amerikanischen Autoren verpflichtet. Mehr kann ich dazu noch nicht sagen, außer dass neben den Helden aus **Phase One** die italienischen Brüder Dario und Sergio auftauchen."

PC Games: Erwarten uns wieder berühmte Schlachten, etwa in El Alamein oder Tobruk?

Heidelauf: „Ja, beide Schlachten tauchen in **Phase Two** auf. Auch die Operation Husky in Italien kommt vor. Aber wie in **Phase One** orientieren sich die Missionen nur relativ oberflächlich an den historischen Vorbildern. Spielspaß geht vor, hundertprozentige Korrektheit findet man in anderen Titeln."

PC Games: Welche neuen Gerätschaften erwarten uns?

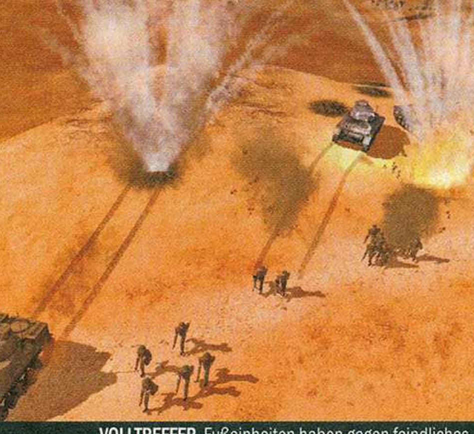
Heidelauf: „Wir haben über 20 neue Einheiten eingebaut. Auf italienischer Seite gibt es unter anderem den M13/40, den Car-



LUFTSCHLAG Ein jugoslawischer Bomber hält einen anrückenden Panzerverband auf.



FETTE FESTUNG Neu in Phase Two sind riesige Bauwerke wie dieses Wüstenfort. Sie können jeden einzelnen Turm mit Einheiten besetzen.



VOLLTREFFER Fußeinheiten haben gegen feindliches Artilleriefeuer nicht den Hauch einer Chance.



TRÜGERISCHE IDYLLE Oasen sorgen bei den recht eintönigen Wüstenlandschaften für die nötige optische Abwechslung.

ro Armato und die Semovente ATGs. Die Alliierten werden hingegen vom M3 Grant/Lee, dem Daimler Dingo und dem Bofors 40mm Halftrack unterstützt."

PC Games: Und wie lautet dein Favorit?

Heidelauf: „Ich wollte unbedingt einen fahrbaren Flammenwerfer. Deswegen hat Stormregion für mich den Flammpanzer 1 eingebaut."

PC Games: Auf einem Screenshot ist eine gigantische Festung zu sehen. Derart große Bauwerke gab es in **Phase One** nicht. Was ist die Besonderheit an diesem Gebäude?

„Ich wollte unbedingt einen fahrbaren Flammenwerfer. Deswegen baute Stormregion für mich den Flammpanzer 1 ein."

Heidelauf: „Ein wichtiges Feature sind die neuen Gebäudearten. In **Phase Two** ist es möglich, Teile bestimmter Bauwerke zu zerstören. So kann man beispielsweise nur die Wachtürme eines Palastes vernichten. Das angesprochene Wüstenfort besteht aus fast hundert besetzbaren Teilstücken. Es macht unglaublich viel Spaß, diese Riesenfestung ähnlich wie einen Endgegner in Actionspielen einzunehmen beziehungsweise zu verteidigen. Das kann mitunter einige Stunden in Anspruch nehmen."

PC Games: Beim ersten Teil gab es einige Probleme mit der Wegfindung. Panzer verhakten sich des Öfteren beim Manövrieren. Werdet ihr die KI entsprechend verbessern?

Heidelauf: „Eine perfekte Wegfindung auf solch detaillierten Stadtkarten hinzubekommen, ist fast unmöglich. Natürlich sind wir uns des Problems bewusst und werden diesen Programmteil weiter verbessern."

PC Games: Seht ihr **Phase Two** eher als Erweiterung oder als komplett neues Spiel?

Heidelauf: „**Phase Two** ist ein neues Spiel und ohne den Vorgänger spielbar. Vom Umfang her ist es mit **Phase One** vergleichbar."

PC Games: Müsst ihr die deutsche Version wieder schneiden?

Heidelauf: „Nein, es sieht nicht danach aus."

PC Games: Die Community hofft auf einen Editor. Werdet ihr ihn dieses Mal veröffentlichen?

Heidelauf: „Es wird definitiv ein Editor-Paket beiliegen. Mit diesen Tools ist alles möglich: Du kannst eigene Karten für Single- und Multiplayer erstellen, umfangreiche Missionen mit geskripteten Ereignissen und verschiedenen Missionszielen entwerfen, Einheitenwerte verändern und, und, und. Außerdem ist ein Programm für Zwischensequenzen enthalten und Profis bekommen die Möglichkeit, komplett neue Gebäude und Einheiten zu kreieren."

PC Games: Ihr habt in der Vergangenheit immer wieder Bonuskarten ins Netz gestellt, zuletzt „Karlsruhe 1945". Werdet ihr die Fans auch in Zukunft mit frischen Download-Maps versorgen?

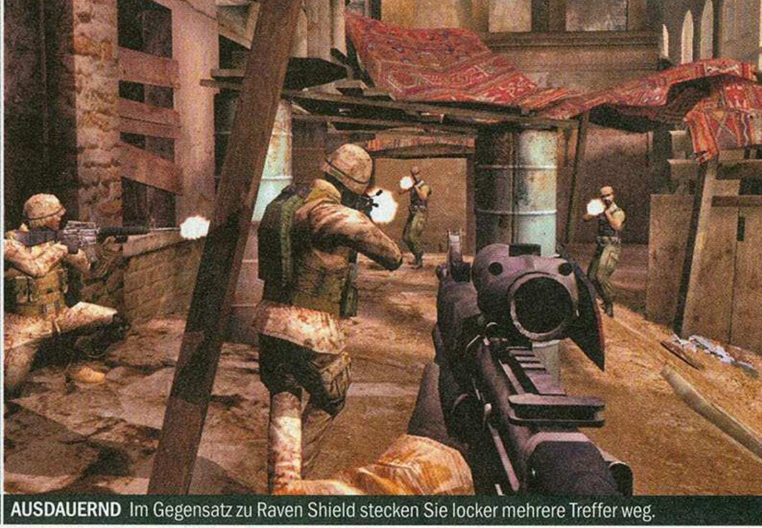
Heidelauf: „Die vier bisherigen Bonuskarten habe ich in meiner Freizeit entwickelt. Das Feedback war überwältigend, deshalb arbeite ich bereits an einer Weihnachts-Map, die Mitte Dezember fertig sein soll. Von Stormregion selbst folgt bald auch eine Überraschung."

PC Games: Kannst du uns einen kleinen Vorgeschmack auf **Phase Three** geben?

Heidelauf: „Darüber darf ich beim besten Willen noch nicht sprechen. Aber kalt wird's und in Spanì … Ach, lassen wir das. *lacht*



STURMLAUF Entschlossenes Auftreten kann den Gegner zum Aufgeben zwingen.



AUSDAUERND Im Gegensatz zu Raven Shield stecken Sie locker mehrere Treffer weg.

First to Fight

Echte Marines trainieren bereits mit First to Fight den Häuserkampf. In wenigen Wochen dürfen auch Sie Ihr Können in dem Taktik-Shooter unter Beweis stellen.

Nach **Full Spectrum Warrior** klopft bereits die nächste Umsetzung eines offiziellen Trainingsprogramms der amerikanischen Streitkräfte für den Spielemarkt an die Tür. Mit einem eklatanten Unterschied: In **First to Fight** erleben Sie die Geschehnisse nicht aus der Schulterperspektive, sondern direkt aus der Sicht eines Soldaten. „Unser Ziel ist es, typische Einsätze der US-Marines so realistisch wie möglich zu simulieren", erklärt uns Al Schilling, der Chef der Destineer Studios, bei einer Vor-Ort-Präsentation in München. Deshalb bestreiten Sie in **First to Fight** keine Mission als Einzelkämpfer, sondern Sie werden permanent von drei Kollegen begleitet, die Ihnen Deckung geben. Auf Wunsch können Sie Ihre Männer sogar herumkommandieren. Sie brauchen lediglich die rechte Maustaste zu drücken und eine 1:1-Kopie des Radial-Menüs aus **Raven Shield** erscheint. Zur Auswahl stehen simple Befehle „Vorrücken", „Sperrfeuer" oder „Raum sichern". Wer keine Lust auf die Anführerrolle hat, ignoriert dieses Feature einfach und benutzt seine Kollegen – ähnlich wie in **Medal of Honor: Pacific Assault** – als willkommene Feuerunterstützung. Ihre Männer sollen sich nämlich im fertigen Spiel auch ohne Ihr Zutun taktisch geschickt durch die Levels bewegen. Sehr stolz sind die Entwickler auf das Moral-System. Wenn Sie beispielsweise einen Artillerieschlag oder Luftunterstützung durch Apache-Kampfhubschrauber ordern, kann es passieren, dass Feinde flüchten oder sich gar ergeben. Aber Vorsicht: Auch Ihre eigenen Leute besitzen eine Psyche. Fällt ein Kamerad, so sinkt die Moral und die Zielgenauigkeit geht vorübergehend in den Keller. Als Schauplatz dienen in **First to Fight** die engen Häuserschluchten Beiruts. Fiktives Szenario: In naher Zukunft sorgen dort schwer bewaffnete Rebellen für einen blutigen Aufstand. (bb)

BENJAMIN BEZOLD



*Auch wenn **First to Fight** auf den ersten Blick an **Raven Shield** erinnert, spielt es sich eine gehörige Portion schneller und unkomplizierter. Sie müssen weder Geiseln befreien noch Bomben entschärfen und verdecktes Vorgehen ist weitestgehend überflüssig. Stattdessen leeren Sie ein Magazin nach dem nächsten. Die uns gezeigte Version machte bereits einen guten Eindruck. Einzig und allein die KI wirkte noch nicht sehr ausgereift.*

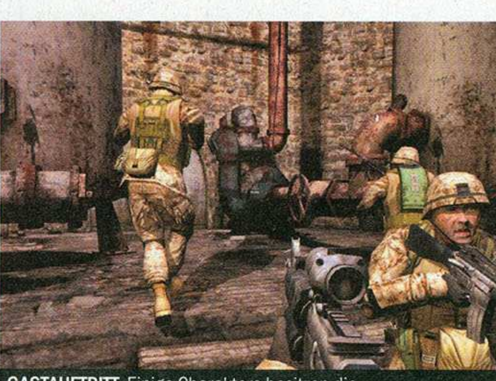
Entwickler: Destineer Studios
Anbieter: Take 2
Termin: 31. Januar 2005



HÄUSERKAMPF Sie tragen nicht nur auf offener Straße, sondern auch in Gebäuden Feuergefechte aus.



FENSTER ZUM HOF Höher gelegene Positionen wie dieser Balkon bieten einen enormen taktischen Vorteil.



GASTAUFTRITT Einige Charaktere besitzen die originalen Gesichter echter Marines.


ZOO
TYCOON
2
Neuer Zoodirektor gesucht!
In Windeseile kannst du mit ZooTycoon 2 deinen eigenen, ultimativen Zoo entwerfen. Baue ein passendes Gehege, sorge für eine ausgewogene Ernährung der Tiere und halte die Besucher auf Trab. Die schönsten Momente in deinem Leben als Zoodirektor kannst du in ZooTycoon 2 in deinem Fotoalbum für die Nachwelt festhalten oder an Freunde verschicken. Zoos gibt es überall – deinen eigenen nur auf dem PC! zootycoon2.com
BLUE FANG GAMES
Microsoft
game studios
©2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, Zoo Tycoon und das Zoo Tycoon Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Entwickelt von Blue Fang Games™ für Microsoft Corporation. Blue Fang Games und das Blue Fang Logo sind Marken von Blue Fang Games, LLC. DVD ©2004 National Geographic Television & Film. Alle Rechte vorbehalten. National Geographic Channel und Yellow Border sind eingetragene Marken der National Geographic Society. Totally Wild ist eine eingetragene Marke des National Geographic Channel. Alle Marken werden unter Erlaubnis verwendet. Die Namen und Logos der hier aufgeführten Firmen und Produkte können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.



BEEINDRUCKENDE OPTIK Dies ist keine Zwischensequenz, sondern eine typische Spielszene.



VERNICHTEND Das Geld für teure Luftschläge verdienen Sie sich mit Rohstoffverkäufen.

Act of War

Als einzige deutsche Redaktion durfte sich PC Games in die effektvollen Echtzeitstrategie-Schlachten des Command-&-Conquer-Ablösers stürzen.

Das französische Entwicklerstudio Eugen Systems hatte geladen und ausgewählte Journalisten aus ganz Europa folgten seinem Ruf nach Paris, um die Beta-Version von **Act of War** ausführlichst anzuspielen. Die Spannung war groß: Würde das Spiel genauso bombastisch aussehen wie die im August gezeigte Demo-Mission? Sind die aus Millionen Polygonen bestehenden Schauplätze wirklich so authentisch und die Kämpfe derart effektvoll in Szene gesetzt, wie es die bisher veröffentlichten Screenshots suggerierten? Und hat der Echtzeitstrategie-Thriller tatsächlich das Zeug, um **Command & Conquer** vom Genre-Thron zu werfen? Die einvernehmliche Antwort lautet: Ja!

Hollywoodreife Story

Die fesselnde Hintergrundgeschichte stammt aus der Feder von US-Bestsellerautor Dale Brown (**Feuerflug**, **Armageddon**) und wird durch famose Zwischensequenzen erzählt: Ein Zusammenschluss skrupelloser Ölmagnaten hat 2015 eine Terrororganisation damit beauftragt, rund um den Globus Anschläge auszuführen. Dadurch soll die Weltwirtschaft ins Wanken geraten, der Benzinpreis in astronomische Höhen klettern und das Sprit-Kartell Milliarden scheffeln. Als Anführer der amerikanischen Streitkräfte sollen Sie den Terroristen in 15 Missionen das Handwerk legen. Die Einsätze führen Sie an „echte" Schauplätze in Ägypten, London oder Moskau. Das große Finale steigt dann in den Straßenschluchten von Washington rund ums Weiße Haus. Wie es sich für ein Echtzeit-Strategiespiel gehört, errichten Sie auch in **Act of War** in fast allen Missionen eine Basis. Als Rohstoff dienen nicht nur Benzin und Strom, sondern auch Kriegsgefangene: Je mehr Gegner Sie verhaften, desto mehr Geld können Sie in den Bau von Panzern und die Rekrutierung frischer Infanteristen stecken.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

Act of War sieht nicht nur fantastisch aus, sondern spielt sich auch so. Zumindest auf einem absoluten High-End-PC. In niedrigeren Auflösungen und ohne volle Details sieht der französische Techno-Thriller nämlich relativ gewöhnlich aus – abgesehen von den aufwendig produzierten Zwischensequenzen. Da sich die PC-Terroristen beim Probespiel mitunter reichlich dämlich anstellten, müssen die Entwickler vor allem noch an der KI schrauben.

Entwickler: Eugen Systems
Anbieter: Atari
Termin: April 2005



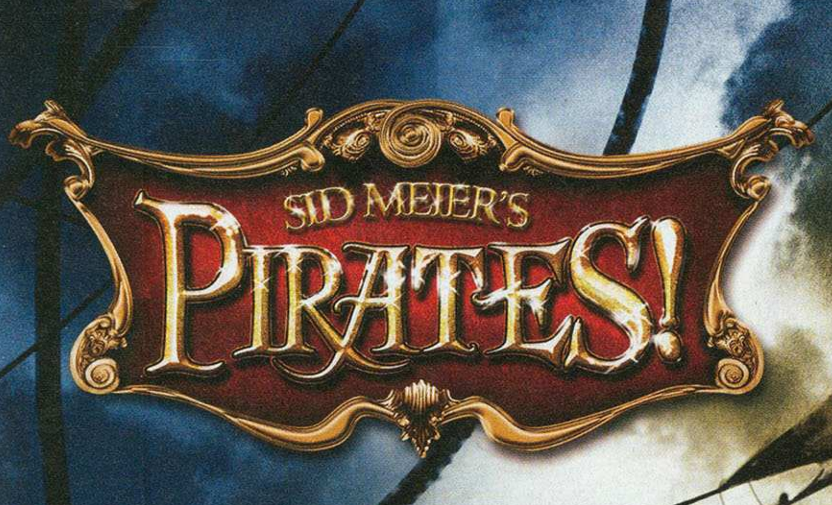
HÄUSERKAMPF In den verwinkelten Straßenschluchten von Washington steigt das große Finale.



DETAILREICH Geschmeidig animierte Soldaten, sich im Wind wiegende Sträucher und Wasserspiegelungen sorgen für Realismus.



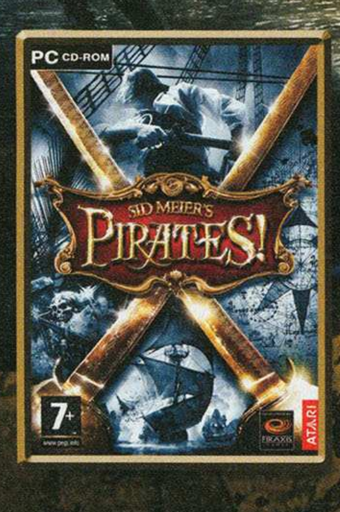
AUTHENTISCH Die F-22 Raptor ist eine der 90 im Spiel enthaltenen Boden- und Lufteinheiten.



ENTERN.

KAPERN.

EROBERN.




"MIT ALL SEINEN SINNVOLLEN VERBESSERUNGEN SOWIE DEN
AUF WÜNSCHEN DER FANS BASIERENDEN NEUERUNGEN
HAT SID MEIER'S PIRATES! ABERMALS DAS ZEUG ZUM HIT"
PC GAMES 11/04
WWW.PIRATES-GAME.COM
PC CD ROM
DEVELOPED BY
FIRAXIS GAMES
ATARI
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.



Everquest 2

Sie warten auf World of Warcraft? Fantasy-Wuchtbrumme Everquest 2 lockt deutsche Spieler jetzt schon mit gruppendynamischen Online-Abenteuern.

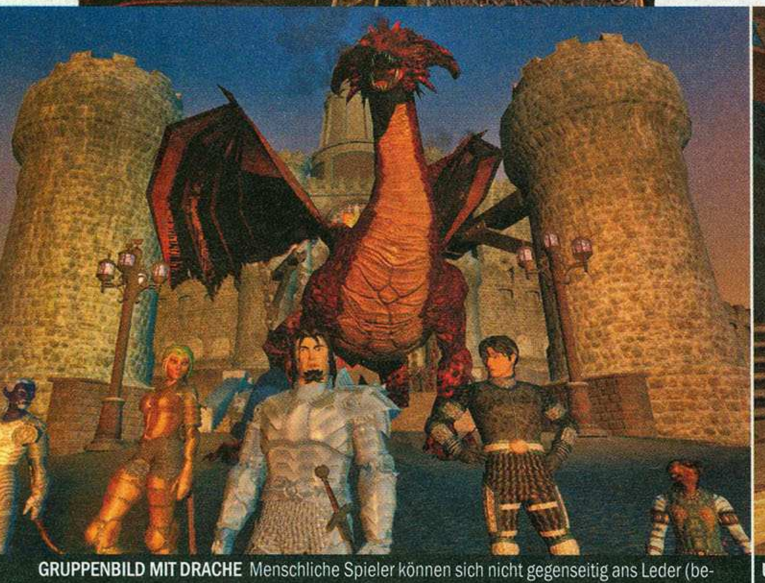
Partybildung liegt Rollenspielern im Blut. Entsprechend gut besucht war die Premierenfete für **Everquest 2**, die Sony Online Entertainment (SOE) am 11.11. in San Francisco veranstaltete. Nach einer langen Entwicklungszeit von rund vier Jahren hatte man allen Grund zum Feiern. Wir nutzten die Gelegenheit nicht zur Bewunderung von kostümierten Getränkeausschank-Maiden in Halbling-Kostümen, sondern sprachen auch mit leitendem Personal des Entwicklungsteams.

Das Millionenspiel

Der Vorgänger gilt als das erfolgreichste Online-Rollenspiel der westlichen Welt. Heute noch hat das im März 1999 gestartete **Everquest** rund 450.000 Abonnenten. Bei SOE freut man sich über diese treue Stammkundschaft. Aber laut Produzent John Blakely will man insbesondere jene Spieler ansprechen, die ihre Heldenkarriere längst an den Nagel gehängt haben: „Es gibt etwa anderthalb Millionen Leute, die früher mal **Everquest** ausprobiert und es dann aufgegeben haben. Die wollen wir in die Familie zurückholen und ihnen eine andere Art von Spielerlebnis bieten."

Karriere machen

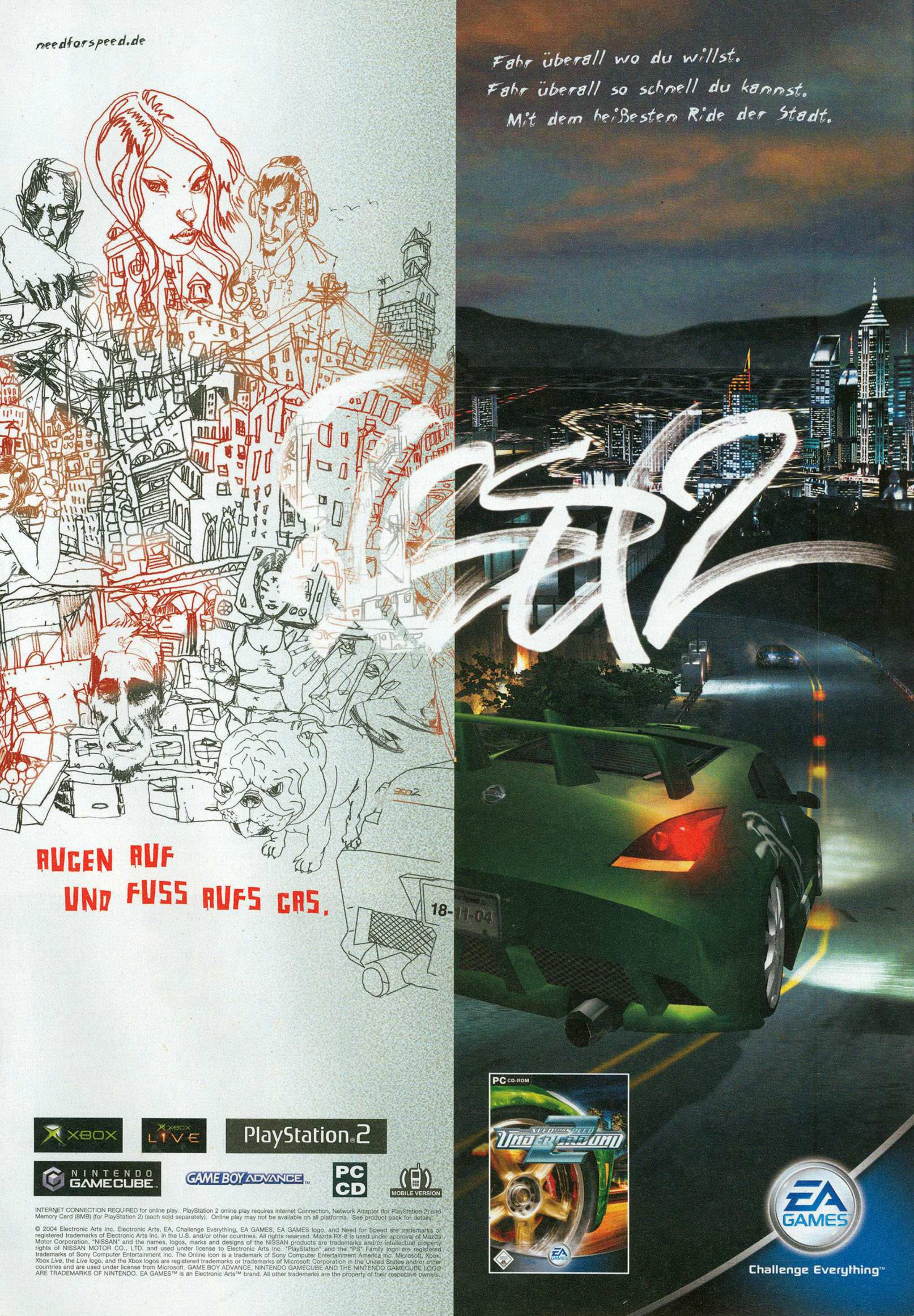
Zu Beginn von **Everquest 2** nimmt ein Tutorial den Spieler an die Hand und erklärt mit geduldiger Guter-Onkel-Stimme die Feinheiten von Bedienung und Charakterwerten. Auch an die Klassenwahl wird man langsam herangeführt: Zu Beginn wählen Sie eine von vier Branchen (Magier, Priester, Kämpfer, Kundschafter). Bei Erreichen der Charakter-Levels 10 und 20 hat man jeweils die Wahl zwischen verschiedenen Berufen. Nebenberuflich können Sie auch in neun Handwerksgebieten höhere Fähigkeitsstufen erklimmen. Hier wird Erfahrung nicht durch Monsterbekämpfung, sondern durch Güterproduktion unter Einsatz einer Fülle von



GRUPPENBILD MIT DRACHE Menschliche Spieler können sich nicht gegenseitig ans Leder (beziehungsweise Kettenhemd) gehen, vielmehr kämpft man gemeinsam gegen Computermonster.

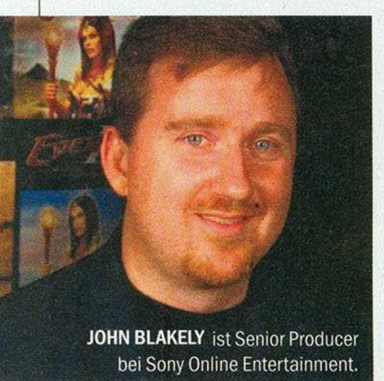


UMWERFENDE GRAFIK Die Engine hat in jeder Hinsicht einen gesunden Hardware-Appetit. Reichlich Speicher schadet nicht, ein Gigabyte RAM bringt spürbaren Performance-Gewinn.


needforspeed.de
Fahr überall wo du willst.
Fahr überall so schnell du kannst.
Mit dem heißesten Ride der Stadt.
AUGEN AUF
UND FUSS AUFS GAS.
18-11-04
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PC CD
MOBILE VERSION
INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Mazda RX-8 is used under approval of Mazda Motor Corporation. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.
PC CD-ROM
EA GAMES
Challenge Everything™

INTERVIEW MIT JOHN BLAKELY

„Wir haben viel aus Everquest gelernt"



JOHN BLAKELY ist Senior Producer bei Sony Online Entertainment.

PC Games: Was sind die wesentlichen Besonderheiten von **Everquest 2**?

John Blakely: „Wir betreiben viel Aufwand, damit der Spieler so richtig in dieser Welt versinken kann. Es gibt über 2.100 Missionen, in denen man viel Wissen über die Hintergrundgeschichte sammelt. Alle computergesteuerten Spielfiguren sind mit Sprachausgabe ausgestattet, was die Charaktere lebendiger wirken lässt. Wir setzen auch viel 3D-Sound ein und die Grafiken sind auf dem Niveau der nächsten Generation. Wir verwenden alle Technologien, die uns derzeit zur Verfügung stehen, und haben zukünftige Hardware-Entwicklungen berücksichtigt. Wenn man also später sein System aufrüstet, werden sich damit auch die Spielgrafik, der Sound und die ganze Atmosphäre verbessern."

PC Games: Stichwort Einsteigerfreundlichkeit ...?

John Blakely: „In spielerischer Hinsicht haben wir viel aus den fünf Jahren mit **Everquest** gelernt. Wir wollen die Spieler allmählich in die Welt hineinziehen, statt sie quasi abrupt abzuwerfen. Zu Beginn servieren wir ihnen deshalb kleine Häppchen, damit sie sich langsam ans Spiel gewöhnen, ihren Charakter entwickeln und mit der Bedienung vertraut werden."

PC Games: Viele Leute wurden mit dem Vorgänger nicht glücklich, weil das Spielprinzip sehr zeitaufwendig ist.

John Blakely: „Im Prinzip kann natürlich jeder machen, was er will – wir sind nicht dazu da, um dem Spieler zu sagen, wie lange oder auf welche Weise er zu spielen hat. Aber wir versuchen in **Everquest 2** konkrete Etappen zu definieren, um ihm immer wieder das Gefühl zu geben, etwas erreicht zu haben. Man kann sich auch nur für ein, zwei Stunden hinsetzen und dennoch etwas dabei schaffen. Statt lediglich die Motivation zu haben, einen höheren Level zu erreichen, gibt es auch kleinere Ziele wie eine Mission abzuschließen oder sich den Zugang zu einem Boss-Kampf zu verdienen. Man kann das Spielerlebnis dem Zeitaufwand anpassen, den man investieren will."

PC Games: Was bekommt man für die Spielgebühr geboten?

John Blakely: „Die Abogebühr erlaubt es dem Spieler, weiter in der Welt spielen zu können, wann immer und wie lange er will. Es verursacht nun mal Kosten, die Server und den Speicherplatz für die Charaktere zu unterhalten und den ganzen Kundendienst anzubieten. Ein Teil der Monatsgebühr finanziert auch das weitere Wachstum und die Entwicklung der Spielwelt. Über hundert Leute arbeiten an **Everquest 2**. Nicht nur, um das Ausgangsprodukt abzuliefern, sondern auch, um die Welt kontinuierlich weiterzuentwickeln. Es gibt ein so genanntes Live-Team, das sich nur darum kümmert, weitere Spielinhalte zu produzieren."

PC Games: Sachen gibt's – nach jahrelanger Entwicklungszeit erscheinen **Everquest 2** und **World of Warcraft** innerhalb weniger Wochen (in den USA).

John Blakely: „Das ist mit Sicherheit kein Zufall, aber auf jeden Fall eine tolle Sache für die Spieler. Das sind zwei wirklich gute Produkte, die sehr konkurrenzfähig sind und verschiedene Zielgruppen ansprechen. Wir haben das Gefühl, dass **Everquest 2** die beste Wahl ist, was den Produktionswert, die Länge der Spieldauer und die einnehmende Wirkung der Spielwelt betrifft. Es freut mich, dieses Marktsegment wachsen zu sehen. Denn es ist wirklich faszinierend und bringt sehr viel Spaß, wenn man zusammen mit seinen Freunden in einer Online-Welt spielen kann."

PC Games: Welchen Charakter hast du zuletzt in **Everquest 2** aufgepäppelt?

John Blakely: „Ich spiele gerade einen Dunkelelfen, den ich zum Assassinen ausbilden will. Die Unterschiede zwischen den beiden Startstädten, dem guten Qeynos und dem bösen Freihafen, bringen richtig Spaß. Ich habe schon einen Charakter in Qeynos gespielt und da wirkt alles so süß und glücklich. Freihafen bietet vom Spielgefühl her so ziemlich das genaue Gegenteil."

PC Games: Und wo fühlst du dich wohler?

John Blakely: „Ich bin wohl eher ein Freihafen-Typ. Ich habe das erste **Everquest** fast fünf Jahre lang gespielt, vor allem einen Dunkelelfen-Kleriker. Also bin ich den „bösen" Stil eher gewohnt. Außerdem finde ich die Story interessant, wie sich Lucan D'Lere zum Herrscher über Freihafen ernannt hat und jetzt aggressiv die Kontrolle über ganz Norrath anstrebt."



EDEL UND HILFREICH Um sich die nächste Berufsspezialisierung zu verdienen, befreit unser wackerer Zwergenkämpfer Geiseln aus einem Banditenstützpunkt.

Einzelkomponenten gesammelt. Doch bei allem Spielkomfort erfordert auch **Everquest 2** einiges am Zeit und Geduld. Nach einer straffen Anfangsphase geht die Charakterentwicklung merklich zäher voran. Schüchternheit ist keine Tugend, denn viele Aufgaben lassen sich nur zusammen mit menschlichen Mitstreitern meistern. Bis zu sechs Charaktere bilden eine Party und können sich sogar mit bis zu drei anderen Gruppen verbünden. Bei Todesfällen wird kollektiv gelitten, denn alle Party-Mitglieder bekommen einen Anteil der Erfahrungspunkte-Strafe aufgebrummt.

Deutsch-Leistungskurs

Während deutsche Spieler seinerzeit drei Jahre lang auf den Vorgänger warten mussten, erschien **Everquest 2** nahezu gleichzeitig in Nordamerika und Europa. Bildschirmtexte und sogar die Sprachausgabe der Computer-Charaktere wurden ins Deutsche übersetzt. Die Qualität ist stellenweise noch recht holprig, aber ein internes Team im SOE-Hauptquartier in San Diego arbeitet kontinuierlich an Verbesserungen. Sie haben die freie Wahl zwischen allen internationalen Servern und können das Programm auch auf die englische oder französische Version „umpatchen". Wie bei persistenten Online-Welten üblich, ist nach den ersten vier Wochen eine Spielgebühr fällig. € 13,49 kostet der Spaß pro Monat, für langfristige Bucher gibt es Rabatte (zum Beispiel zahlt man für ein halbes Jahr € 69,99). Abgerechnet wird per Girokonto-Abbuchung oder Kreditkarte.

HEINRICH LENHARDT



*Everquest 2 wirkt um einiges zugänglicher und komfortabler als der Vorgänger, aber immer noch komplizierter und langwieriger als der neue Konkurrent **World of Warcraft**. Wer keine Angst vor gehobenen Freizeit- und Hardware-Anforderungen hat, dem winkt eine riesige Spielwelt mit komplexer, langfristiger Charakterentwicklung.*

Entwickler: Sony Online Entertainment
Anbieter: Ubisoft
Termin: 11.11.04



NEUE TRENDFRISUREN Die Detailfülle bei der Charaktergenerierung soll für individuell aussehende Spielfiguren sorgen. Den 16 Rassen stehen alle Klassen offen.

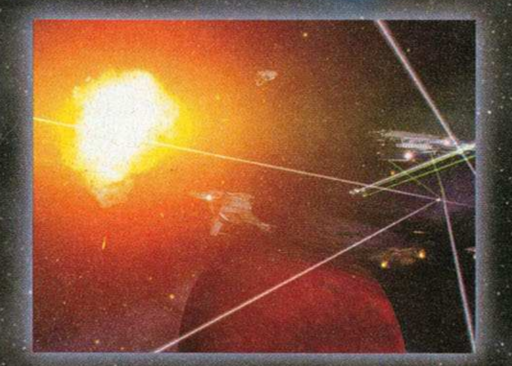


THE JUPITER INCIDENT

TAKTIK IST ALLES WAS DU BRAUCHST



Erlebe eine einzigartige Kampagne mit 6 Episoden und 26 atemberaubenden Missionen komplett in 3D.



Sechs unterschiedliche Alien-Spezies mit rassen-spezifischen Taktiken sowie zahlreiche Nicht-Spieler-Charaktere, die ihre Fähigkeiten im Spielverlauf verbessern können.



Packender Mehrspieler-Modus via Internet und LAN inklusive Deathmatch, Team Deathmatch, Guard the VIP und Capture the Base.

"SPANNENDE WELTRAUMTAKTIK MIT IMPOSANTEN EFFEKTEN."

85%, PC Action 12/04





www.NexusTheGame.com







HINTERHÄLTIG Die KI ist sehr leistungsstark: Gegner nehmen Sie des Öfteren in die Zange.

BEFEHLSGEWALT Der blaue Cursor gibt die Position an, zu der sich Ihre Leute bewegen sollen.



BEGLEITSCHUTZ Auf der Straße nach Carentan erhalten Sie Feuerunterstützung durch Sherman-Panzer.

Brothers in Arms

Call of Duty (dt.) als Taktik-Shooter: PC Games landete für Sie in der Normandie und scheuchte eine 13-köpfige Spezialeinheit durchs französische Hinterland.

Stillgestanden!" hieß es diesen Monat für die Spieleexperten der PC Games, als Colonel John F. Antal im Stechschritt die Redaktion betrat und eine Beta-Version des Taktik-Shooters **Brothers in Arms** zückte. Der Ex-Soldat steht Gearbox Software als Berater zur Seite und begleitete die Entwickler vor geraumer Zeit in ein zweitägiges Trainingscamp. Dort gab Antal den Machern von **James Bond: Nightfire** nicht nur einen Crashkurs im Umgang mit realen Waffen, sondern brachte dem Team aus Dallas obendrein typische Militärstrategien bei. Dadurch will Gearbox einen möglichst hohen Realismusgrad in **Brothers in Arms** erreichen. „Wir haben **Brothers in Arms** echten Kriegsveteranen gezeigt. Diese hatten das Gefühl, die Geschehnisse von damals erneut zu erleben", erläutert Antal, während sein Alter Ego auf dem Monitor hinter einer Mauer kauert. Mit „Geschehnissen" meint der Colonel die Operation Overlord, die bereits für die Miniserie **Band of Brothers** Pate stand. Als Anführer einer 13-köpfigen US-Luftlandedivision bahnen Sie sich während des D-Day einen Weg durchs französische Hinterland. Ihre Einheit ist in drei Teams unterteilt, denen Sie jederzeit aus der Ego-Perspektive mit wenigen Mausklicks Befehle erteilen. Gesichtete Feinde werden durch einen roten Kreis optisch markiert. In diesem Fall sollten Sie schleunigst Schutz suchen, denn „rot" bedeutet extreme Gefahr. Wie wollen Sie die Bedrohung ausschalten? **Brothers in Arms** bietet Ihnen eine Fülle an taktischen Möglichkeiten. Zwei Beispiele: Eine Mannschaft lenkt den Feind ab, die andere rückt über die Flanke vor und fällt dem Angreifer in den Rücken. Oder aber Sie ballern so lange aus vollen Rohren auf den Gegner, bis sich der Kreis komplett grau färbt. Dann ist der Feind dermaßen eingeschüchtert, dass seine Überlebenschancen minimal sind. Klingt kompliziert? Ist es aber nicht. **Brothers in Arms** spielt sich wie aus einem Guss. Denn im Gegensatz zu anderen Genrevertretern wie **Hidden & Dangerous 2** geht das Teammanagement extrem einfach von der Hand. Zudem agieren Ihre Mitstreiter recht clever und nutzen das Terrain selbstständig als Deckung. Für die nötige Abwechslung sorgen neben den häufigen Kommentaren Ihrer Mitstreiter Zwischensequenzen sowie Ballereinlagen, in denen Sie beispielsweise das Geschütz eines Panzers bedienen. Sehr vielversprechend hört sich der Mehrspieler-Modus an. Hier setzt Gearbox nicht auf simple Deathmatches. Stattdessen führt jeder Spieler seinen eigenen Trupp aus KI-Soldaten in die Schlacht.

BENJAMIN BEZOLD 

Trotz Taktik-Komponente spielt sich ***Brothers in Arms*** *beinahe so rasant wie* ***Call of Duty*** *– der vorbildlichen Steuerung sei Dank. Zwei Mausklicks genügen und Ihre Kollegen stehen Gewehr bei Fuß. Besonders beeindruckt hat mich die Glaubwürdigkeit: Derart detaillierte Schauplätze habe ich selten in einem Spiel gesehen.*

Entwickler: Gearbox Software
Anbieter: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2005


HALF-LIFE 2
"NOCH NIE KRATZTE EIN COMPUTERSPIEL SO NAHE AN DER GRENZE DER PERFEKTION WIE HALF-LIFE 2"
96% - PC GAMES 12/04
"SAGENHAFTE GRAFIK, AUSGEFUCHSTES LEVELDESIGN UND REVOLUTIONÄRE CHARAKTER-DARSTELLUNG [...]"
GAMESTAR 06/03
1998. Half-Life® lässt die Gamesindustrie erzittern. Mit seiner einzigartigen Kombination aus packender Action und fesselndem Storytelling gewinnt Valve's Debüttitel mehr als 50 "Game-of-the-year" Awards weltweit.
Heute. Aufbauend auf der Spannung und Atmosphäre des Originals, liefert Half-Life® 2 eine noch nie dagewesene Form von Realismus in Computerspielen. Erleben Sie eine Welt, in der Sie mit Ihren Handlungen alles beeinflussen: Von der physikalischen Umgebung bis hin zu den Emotionen Ihrer Freunde und Feinde.
PC DVD ROM
HALF-LIFE 2
ENTHÄLT:
COUNTER-STRIKE SOURCE
Die neue Version des #1 Online-Action-Spiels! *
JETZT ERHÄLTLICH!
PC DVD ROM
VALVE
SIERRA
© 2004 Valve Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Valve, das Valve Logo, Half-Life, das Half-Life Logo, das Lambda Logo, Counter-Strike, das Counter-Strike Logo und Source sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken von Valve Corporation. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. * Basierend auf GameSpy.com Server-Statistiken 28/05/03.



FLUGSTUNDEN Ähnlich wie in GTA Vice City macht der Protagonist einen Ausflug in die Lüfte.

BÜROKRATIE Erst fragen, dann schießen: Viele Charaktere geben wichtige Informationen preis.



HARTER BURSCHE Mit zwei Uzi-Maschinenpistolen sind Sie selbst kolumbianischen Drogenbaronen gewachsen.

Boiling Point

Boiling Point kommt aus Russland - wie STALKER. Boiling Point sieht fantastisch aus - wie STALKER. Boiling Point kommt im Anfang 2005 - wie STALKER.

Eltern haften für ihre Kinder – so lässt sich die Hintergrundgeschichte des Ego-Shooters **Boiling Point** am besten beschreiben. Die Tochter von Saul Meyer wurde nach Kolumbien verschleppt und ihr davon ganz und gar nicht begeisterter Vater fliegt ihr selbstverständlich hinterher. Doch im Geburtsland von Shakira singt man ihm ein Lied vom Tod. Meyer findet sich nämlich in einem Konflikt zwischen ganzen sechs Parteien wieder – unter ihnen die CIA, die Drogenmafia und verschiedene Rebellengruppen. Das macht die Ermittlungen nicht gerade einfacher.

Gigantisch!

An **Boiling Point** (früher: **Xenus**) arbeitet ein Teil des früheren Entwicklerteams von **STALKER**. Das ist auch nicht zu übersehen: Mit über 600.000 Quadratkilometern ist die Fantasywelt Road to Hell deutlich größer als beispielsweise das Bundesland Bremen. Die Sichtweite ist dabei ebenso hoch wie in **Far Cry (dt.)**. Der Spieler darf sich nicht nur durch Städte, Wälder und Seen und über Berge frei bewegen, sondern auch mit seiner Umgebung interagieren. So kann er die Kokosnüsse von Palmen schießen, um diese anschließend zu verkaufen, oder in einer Stadt ein Fahrzeug stehlen. Andere Maschinerie wie Helikopter oder Boote steht ebenfalls zur Verfügung. Wer eine gewaltlose Vorgehensweise bevorzugt, wird auch öffentliche Verkehrsmittel wie Bus oder Taxi finden. Die Spielwelt passt sich an Meyers Handlungen an. Führt er Aufträge für eine bestimmte Fraktion aus, so sinkt nicht nur sein Ansehen bei der Konkurrenz, auch die Umgebung verändert sich. Beispiel: Saul verrät einer Partei die Position einer verfeindeten Basis; daraufhin findet ein Angriff statt. Es kommt zu einem riesigen Kampf, in den der Spieler eingreifen kann oder auch nicht. Sollte Meyer sich einmischen, bekommt er es mit intelligenten Gegnern zu tun, die nicht nur in Deckung gehen, sondern bei Bedarf auch Hilfe holen oder sich gar zurückziehen. Etwa dann, wenn der Spieler ein Marmeladenglas als Waffe einsetzt. Fließt die süße Füllung aus, so zieht das unfreundliche Pieks-Insekten an, die sich auf den Gegner stürzen. Das kann aber auch der Spielfigur widerfahren, falls sie sich nicht rechtzeitig von der Marmelade entfernt. Doch keine Panik, sterben können Sie im virtuellen Kolumbien nicht: Wenn die Gesundheitsanzeige gegen null sinkt, wacht der Protagonist in einem Krankenhaus wieder auf. Das kann Ihnen jedoch nicht passieren, wenn Sie eine gewaltlose Mission, etwa das Fotografieren einer bestimmten Zielperson, annehmen. (cs)

CHRISTIAN SAUERTEIG



__Boiling Point__ bringt mein Blut wahrlich zum Kochen: das Beste aus __GTA__ und __Far Cry (dt.)__ in einem einzigen Spaßpaket. Auch Rollenspieler sollten sich diesen Titel vormerken. Der Entwickler verspricht nämlich ein dynamisches Erfahrungssystem, das sich Ihrer Vorgehensweise anpasst. __STALKER__ sollte sich warm anziehen!

Entwickler: Deep Shadows
Anbieter: Atari
Termin: Frühjahr 2005





ZERSTÖRT In den verstrahlten Wüstengebieten finden sich oft zerstörte Stationen.



DURCHSCHLAGEND Kämpfer mit starken Waffen müssen niemanden fürchten.

Neocron 2

Beyond Dome of York | Online-Rollenspiel trifft Ego-Shooter: Neocron 2 vereint Rollenspiel-Tiefgang mit rasanter Action – und ist ab sofort im Handel.

Täglich tummeln sich bis zu 16.000 Spieler in der Online-Welt von **Neocron 2: Beyond Dome of York** – dabei ist sie auf den ersten Blick alles andere als einladend. Katastrophen und Atomkriege haben die Erde in einen trostlosen Schlammball verwandelt und die letzten verbliebenen Menschen haben sich gegen Ende des dritten Jahrtausends in rivalisierenden Städten verschanzt: Neocron und Dome of York.

Einsteigerfeindlich

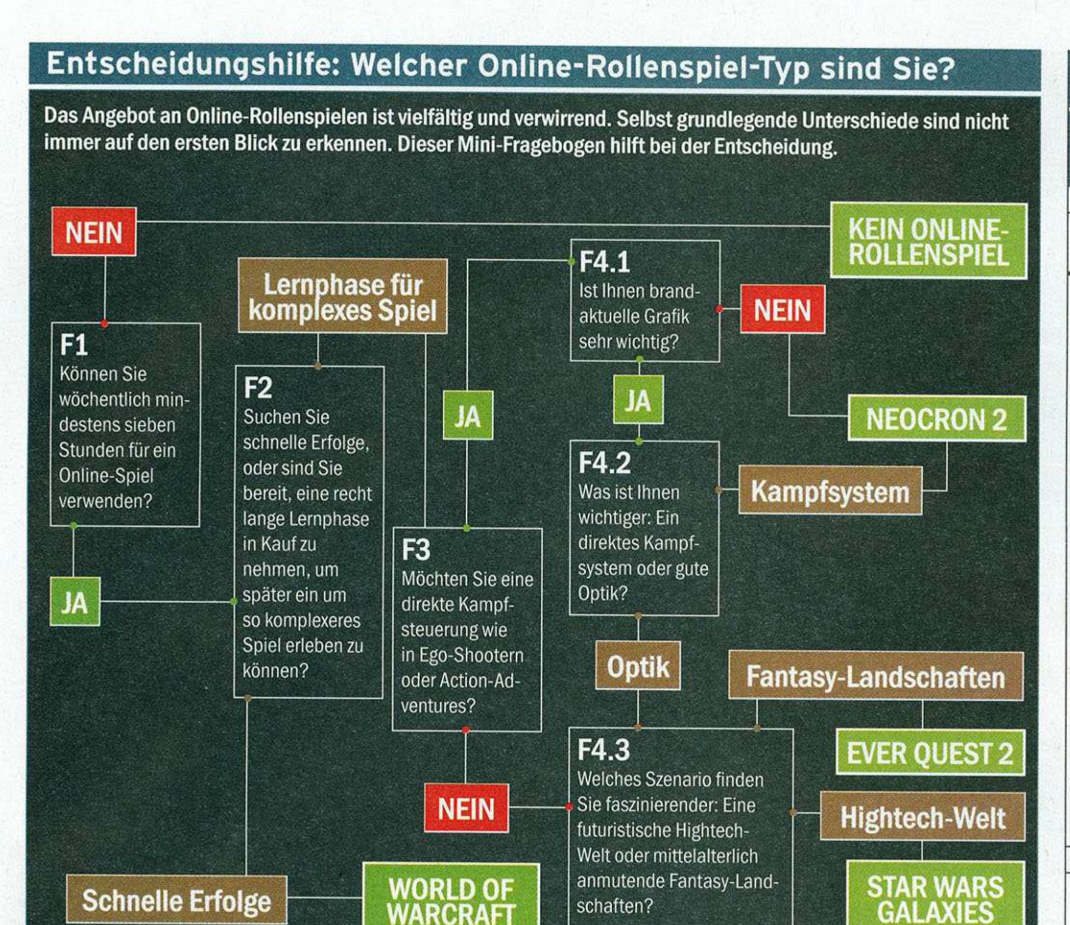
Als einziges Online-Rollenspiel überhaupt setzt **Neocron 2** auf ein Cyberpunk-Szenario. Anstelle von mittelalterlichen Fantasy-Burgen treten hier also futuristisch anmutende Hightech-Festungen; statt Magiern gibt es PSI-Mönche mit telepathischen Kräften und allgegenwärtige Hacker. Implantate zur Verbesserung der Fähigkeiten sind genauso normal wie alle Arten von Aufputschmitteln – die gesamte Welt wirkt düsterer und ausgeflippter als beispielsweise in **World of Warcraft**. Gerade **Neocron** schafft die Atmosphäre einer echten Sci-fi-Metropole: Anti-Gravitations-Taxen schwirren leise surrend durch die Luft, hünenhafte Wachroboter patrouillieren durch die Hauptstraßen und in düsteren, schmutzigen Gässchen warten Schmuggler mit zwielichtiger Ware.

In den vergleichsweise häufigen Kämpfen, sowohl gegen computergesteuerte Monster als auch gegen andere Spieler, mischt **Beyond Dome of York** das klassische Online-Rollenspiel mit Shooter-Elementen. Bei Angriffen muss nämlich recht exakt gezielt werden, weshalb trotz optionaler 3rd-Person-Kamera die Ego-Perspektive üblich ist. Zusätzlich entscheiden Charaktereigenschaften wie „Pistolenkampf" oder „Körperkraft" über den Erfolg im Duell mit halb verfaulten Mutanten, Riesenspinnen, überdimensionierten Kampfrobotern und anderen Ungeheuern.

Leider gestaltet sich der Einstieg überraschend langatmig. Noch fehlen spannende Aufträge, die Neulingen schnelle Erfolgserlebnisse bescheren und zum Weiterspielen motivieren. Stattdessen jagen Online-ABC-Schützen 20 bis 25 Stunden in eintönig grauen, detailarmen Abwasserkanälen und Seitenstraßen nach Ratten, Kakerlaken oder Bienen; friedlichere Naturen müssen sich ähnlich lang mit immer gleichen Forschungs- und Konstruktionsaufträgen herumärgern. Ist der eigene Charakter endlich gereift genug, entdeckt man die interessanteren Aspekte von **Neocron 2**. Da gibt es beispielsweise die „Epic Runs", eine Verkettung von in unterhaltsame Geschichten eingebundenen Missionen – die man in Ermangelung der nötigen Fähigkeiten als Anfänger nicht erfüllen kann. Oder das an **Matrix** erinnernde Hacknet: In dieser riesigen Parallelwelt zählen Intelligenz und Hackerfähigkeiten mehr als Muskel- und Feuerkraft. (js)

Entscheidungshilfe: Welcher Online-Rollenspiel-Typ sind Sie?

Das Angebot an Online-Rollenspielen ist vielfältig und verwirrend. Selbst grundlegende Unterschiede sind nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen. Dieser Mini-Fragebogen hilft bei der Entscheidung.





NEOCRON 2: BEYOND DOME OF YORK
CA. € 35,-
18.11.2004

JUSTIN STOLZENBERG



„Faszinierend und frustrierend zugleich – der eintönige Einstieg stellt die Geduld vor eine Zerreißprobe."

Kein anderes Spiel hat mich bislang gleichzeitig so frustriert und fasziniert wie **Neocron 2**. Es ist zwar ungeheuer interessant, als Hacker, Forscher, Ingenieur, Auftragskiller oder Fahrer Karriere zu machen, um nach dem Tauschprinzip mit anderen Spielern zu handeln: Ich fahre dich sicher von A nach B, dafür baust du mir eine außergewöhnlich gute Waffe. Doch die sehr eintönige und noch dazu übermäßig lange Einstiegsphase, in der man aufgrund zu schlechter Fertigkeiten eben noch nicht am Tauschhandel teilnehmen kann, fordert engelsgleiche Geduld. Glück für **Neocron**: Wer Shooter-ähnliche Kämpfe in einem Online-Rollenspiel möchte, dem bleibt nur **Beyond Dome of York** – direkt vergleichbare Konkurrenz gibt es nicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reakktor.com
Studionote: -
Publisher: 10tacel
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/Tausende
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Einzigartiger Mix aus Action- und Rollenspiel
- \+ Glaubhafte Cyberpunk-Atmosphäre
- − Vergleichsweise langatmiger Einstieg
- − Veraltete Optik
- − Regelmäßige Abstürze und Sync-Fehler

PC-GAMES-TESTURTEIL

FAZIT		
Eine einzigartige Mischung aus Action- und Rollenspiel – mit hoher Einstiegshürde	Grafik	Ausreichend (63)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Gut (80)
	Einzelspieler	Nicht vorhanden

Roman Kirchner



„Neocron 2 ist zwar einmalig, eignet sich aber aufgrund einiger Fehler nur für Fans."

Neocron 2 ist und bleibt etwas für Fans. Zu viele Bugs technischer (Synchronisationsschwächen und Abstürze sind an der Tagesordnung) sowie logischer Natur (man hat mit einem Schwert eine größere Reichweite als mit einer Pistole) stören das Spielvergnügen. Außerdem fehlen nach wie vor einige Features, etwa die versprochenen Spielergeschäfte. Ein dickes Lob möchte ich Entwickler Reakktor allerdings für die schnelle und engagierte Reaktion auf entdeckte Probleme – sei es durch Themenwochen mit der Community oder durch Chats der Game-Master mit betroffenen Spielern.

Jan Schröder



„Die einzigartige Atmosphäre und die nahezu unendliche Entscheidungsfreiheit machen mich Neocron-süchtig."

Neocron 2 ist ein Spiel mit unbegrenzten Möglichkeiten: Vom Wissenschaftler über den Ingenieur bis hin zum brutalen Killer steht einem jede vorstellbare Karriere offen. Meine ersten Schritte in dieser postapokalyptischen Welt ging ich schon im September 2002 in **Neocron 1**. Mit vor Aufregung feuchten Händen saß ich an meinem Computer – jeden Moment könnte etwas Schreckliches geschehen. Vorsichtig erkundete ich die Welt. Dieses Gefühl werde ich nie vergessen. Auch mehr als zwei Jahre später fasziniert **Neocron** mich noch. Die Atmosphäre, die Kämpfe aber auch Kontakte mit anderen Spielern – all das lässt einen kaum los.



FEURIG Mit Flammenwerfern bewaffnete Gunmen bevölkern verlassene Keller.



TAXI, TAXI Die fliegenden Hover-Taxen transportieren Spieler schnell durch die Levels – kostenlos.

n't you dare look at her like that in front of the boss! Th
engaged. Come on, let's go...

REDSELIG Die verzweigte Storyline kann sich je nach Spielerverhalten ändern.

FLUGSTUNDE Etwa die Hälfte der Spielzeit rast man per Raumgleiter durch die Galaxis.

ROBOTER-RANDALE Bizarre Maschinenmenschen fallen über den Helden D-Tritius her.

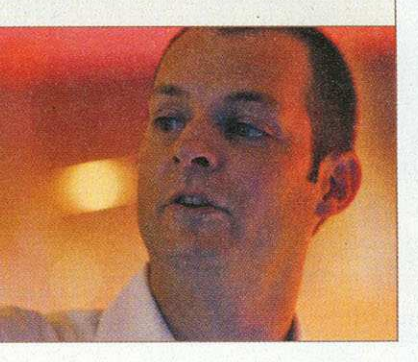
Scrapland

Nach Alice meldet sich American McGee mit einem skurrilen Action-Adventure zurück. Als Ulk-Roboter D-Tritus kämpft man sich durch bizarre Zukunftswelten.

American McGee

Der Veteran von id Software gilt als Meister des bizarren Game-Designs.

American McGee erlangte ersten Ruhm in der Spielebranche bei der texanischen Action-Spieleschmiede id Software. Dort wirkte er als Leveldesigner an Spieleserien wie **Doom** oder **Quake** mit. Im Jahr 2000 produzierte er bei EA mit **American McGee's Alice** das erste eigene Spiel. Zu seinen aktuellen Projekten gehören neben **Scrapland** auch **American McGee's Oz**.



Was treiben verwahrloste Roboter, wenn sie unbeaufsichtigt vor sich hin gammeln? Richtig, sie machen sich selbstständig. So geschieht es auf Scrapland, einem längst nicht mehr bewohnten Asteroiden, auf dem Maschinenwesen eine glitzernde Hochkultur aufbauen. Mittendrin in der knallbunten Technowelt ist Ulk-Roboter D-Tritus unterwegs. Der sympathische Blechkamerad erhält die Aufgabe, eine Reihe von bizarren Morden aufzuklären. Der Spieler steuert D-Tritus aus der Verfolgerperspektive entweder per pedes oder als Pilot eines Raumgleiters. So vielfältig, wie die Aufgaben sind, so wandlungsfähig zeigt sich der Held: Per Gendatenbank kann man sich in bis zu 15 Robotermodelle verwandeln und diese situationsbedingt einsetzen. Ein Gefängnisausbruch lässt sich zum Beispiel am besten in Form eines winzigen Droiden bewerkstelligen, mit dem man sich durch Abluftschächte oder Gitter zwängen kann. Andere Modelle lähmen Gegner per Energiestrahl oder stibitzen ahnungslosen Maschinenmenschen Credits. Neben der Lösung der Hauptmission kann D-Tritus eigene Raumschiffe konstruieren und damit sowohl an Rennen als auch an Duellen teilnehmen. Besonderes Augenmerk legt American McGee auf eine vielfältige Spielumgebung – auf Basis einer neu entwickelten 3D-Engine wandert man nicht nur durch glitzernde Hochhausschluchten, sondern durchmisst auch bizarre Schrottplätze und verwunschene Höhlensysteme. Dazu kommt eine ulkig-groteske Story. „Die Story wird für Spiele immer wichtiger – und so ist das auch bei **Scrapland**", erklärt American McGee. „Die Handlung folgt zwar einem Hauptstrang, aber je nachdem, wie der Spieler bestimmte Probleme löst, ändert sich die Story und auch die Charaktere, die man trifft." (ch)

CHRISTOPH HOLOWATY



__Scrapland__ ist alles andere als ein düsteres Sci-Fi-Game: Knallbunte Grafik und jede Menge skurriler Humor warten auf den Spieler. Sicherlich wird nicht die Vielschichtigkeit eines __Vice City__ erreicht, aber das Wechseln der Roboter und der Eigenbau von Raumschiffen dürfte ein enorm abwechslungsreiches Spielvergnügen garantieren.

Entwickler: Mercury Steam
Anbieter: Deep Silver
Termin: 31. Januar 2004

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Call of Duty: Finest Hour + Gürtel

Exklusiv bei McMEDIA!

PlayStation 2
INCLUSIVE NETWORK GAMING
PAL
CALL OF DUTY
FINEST HOUR
ACTIVISION

CALL OF DUTY

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 1. Solange Vorrat reicht!

59,99

Call of Duty: Finest Hour
Actionspiel für PS2,
USK: keine Jugendfreigabe!,
VÖ: 02.12.04
Für Xbox und GameCube je 59,99

GRATIS-COUPON Nr. 1
Beim Kauf des Spiels Call of Duty: Finest Hour und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie einen **exklusiven Gürtel zum Spiel gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

1 McMEDIA

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

McMEDIA - Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele

Jetzt mit 15 megastarken **GRATIS-Coupons**

McMEDIA

www.mcmedia.de

PlayStation 2 im neuen Design!

inkl. 1 Controller + Netzwerkadapter für Online-Gaming!



149,-

Die neue PlayStation 2 besticht durch ein schlankeres Design und ein geringeres Gewicht. Abwärtskompatibel für PS2- und PSone-Spiele. Auch für DVD-Filme und Musik-CDs.

Sony Memory Card 8MB



29,99

Zum Speichern und Laden von High-Scores, Spielständen und Wiederholungen.

Sony Dual Shock Controller (schwarz) 29,99
Der offizielle Controller für PlayStation 2.

PS2 Wireless Controller [2.4 GHz]

SPAREN!!!

~~29,99~~ 19,99

Kabelloser Controller für PlayStation 2.
Reichweite ca. 15 Meter!
Batterien enthalten.
Bis zu 40 Stunden Spielzeit!

PS2 Soft Touch Controller + Memory Card

Exklusiv bei McMEDIA!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 4. Solange Vorrat reicht!

Durch die weiche Gummierung liegt das Pad sehr gut in der Hand und verbessert dadurch den Spielkomfort erheblich. Erhältlich in Schwarz und Blau.

9,99 ~~14,99~~

GRATIS-COUPON Nr. 4
Beim Kauf des Soft Touch Controllers und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine **PSone Memory Card gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

4 McMEDIA

LIMITIERT!

Duel Masters inkl. 5 limitierte Sammelkarten!



Strategiespiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 25.11.04

Für PSone 19,99 (VÖ: 02.12.), für GBA 44,99

44,99



SPAREN!!!

~~59,99~~ je 54,99

Dragonball Z Budokai 3
Actionspiel für PS2.
USK: ab 6 Jahren.

WWE SmackDown! vs. Raw
Actionspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren. VÖ: 11.11.04



GRATIS-COUPON Nr. 5 Für diesen Coupon erhalten Sie die neuste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD gratis!** Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr - inkl. spielbarer Demo des Toptitels **Knights of Honor**. Freuen Sie sich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern **Medal of Honor: Pacific Assault, Starship Troopers, Full Spectrum Warrior**, Releaselisten, Spieletests u.v.m. Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!

5 McMEDIA

+ Lanyard

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 6.
Solange Vorrat reicht!

Actionspiel für PC. USK: keine Jugendfreigabe!
Für Xbox 59,99.



GRATIS-COUPON Nr. 6
Beim Kauf des Spiels Men of Valor und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein **Lanyard zum Spiel gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!



SPAREN!!!

Half Life 2
Actionspiel für PC. USK: keine Jugendfreig. VÖ: 16.11.04

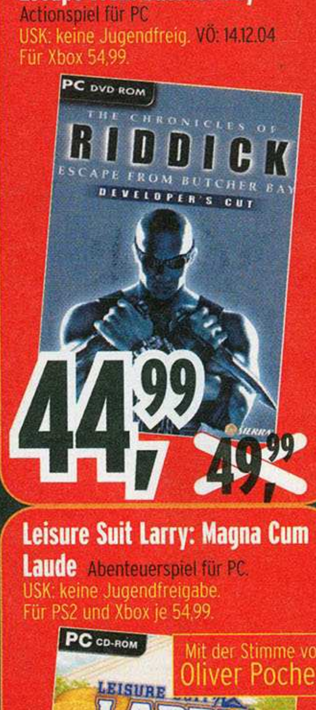
~~49,99~~ 44,99



~~59,99~~ 29,99

The Simpsons: Hit & Run
Rennspiel für GameCube.
USK: ab 6 Jahren.
Für PS2 und Xbox je 29,99, für PC 19,99.

The Chronicles of Riddick – Escape From Butcher Bay
Actionspiel für PC
USK: keine Jugendfreig. VÖ: 14.12.04
Für Xbox 54,99.



~~49,99~~ 44,99

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Abenteuerspiel für PC.
USK: keine Jugendfreigabe.
Für PS2 und Xbox je 54,99.



~~44,99~~ 39,99



Crash Twinsanity
Jump & Run für PS2. USK: ab 6 Jahren.
Für Xbox 49,99.



je ~~59,99~~ 49,99

Fight Club
Kampfspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe! VÖ: 10.12.04
Für Xbox 49,99. VÖ: 26.11.04

Spyro: A Hero`s Tail + Spyro-Plüschdrachen

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 7.
Solange Vorrat reicht!

Exklusiv bei McMEDIA!

Jump & Run für PS2. USK: ab 6 Jahren.
VÖ: 12.11.04

Für GameCube und Xbox je 59,99. VÖ: 19.11.04



GRATIS-COUPON Nr. 7
Beim Kauf des Spiels Spyro: A Hero`s Tail und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie einen **Spyro-Plüschdrachen gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

Game Boy Advance SP + Zelda: The Minish Cap

SPAR-BUNDLE

Dieses Pak enthält einen in limitierter Auflage produzierten Game Boy Advance SP im „Zelda-Look" und das neue, von allen Zelda-Fans schon heiß ersehnte Spiel „The Legend of Zelda: The Minish Cap". USK: ohne Altersbeschränkung.

129,- LIMITIERT!

Zelda - The Minish Cap einzeln 39,99

Game Boy Advance SP + Mario vs. Donkey Kong

SPAR-BUNDLE

Dieses Pak enthält einen in limitierter Auflage produzierten Game Boy Advance SP im „Mario-Look" und das neue GBA-Spiel „Mario vs. Donkey Kong". USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 19.11.04

129,- LIMITIERT!

Mario vs. Donkey Kong einzeln 39,99

GBA SP PACK BIGDEAL + Ladeschale

Sensationelles Zubehörpaket für Game Boy Advance SP! Set-Inhalt: Tasche + Kopfhörer + Akku + Linkkabel + KFZ-Adapter + Schutzhüllen.

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10. Solange Vorrat reicht!



19,99 ~~24,99~~

GRATIS-COUPON Nr. 10
Beim Kauf des GBA SP PACK BIGDEAL und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine
GBA SP Ladeschale gratis!
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

Tales of Symphonia Rollenspiel für GameCube. USK: ab 6 Jahren. VÖ: 19.11.04

SPAREN!!!

je **54,99** ~~59,99~~

Metroid Prime 2 - Echoes
Actionspiel für GameCube. USK: ab 12 Jahren. VÖ: 26.11.04

Final Fantasy I & II
Rollenspiel für GBA. USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 10.12.04



39,99



29,99

Digimon Rumble Arena 2
Actionspiel für GameCube. USK: ab 6 Jahren.
Für PS2 und Xbox je 29,99



HALO 2 + Action-Figur

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 11. Solange Vorrat reicht!

Diese einzigartige Halo 2 Sammleredition enthält das Spiel Halo 2 + eine hochwertige Master Chief Actionfigur im „Battle Damaged Design". Sie sparen 20 Euro! Actionspiel für Xbox. USK: ab 16 Jahren.

Exklusiv bei McMEDIA!

~~79,99~~

59,99

Designänderung vorbehalten

GRATIS-COUPON Nr. 11

Beim Kauf des Spiels Halo 2 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine hochwertige **Halo 2 Master Chief Actionfigur** im exklusiven „Battle Damaged Design" gratis! Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht! Figur voraussichtlich ab 20.12.04 verfügbar.

11 McMEDIA



Halo Classics
Actionspiel für Xbox.
USK: ab 16 Jahren.

29,99



Blinx 2 - Masters of Time & Space
Jump & Run für Xbox.
USK: ab 6 Jahren. VÖ: 03.12.04

39,99

Xbox - FIFA Football 2005 Pack

Set-Inhalt: Xbox + 1 Controller + FIFA 2005

LIMITIERT!

SPAR-BUNDLE

FIFA FOOTBALL 2005

VIDEO GAME SYSTEM

FOOTBALL PACK

169,-

USK: ohne Altersbeschr.



Der Deal: GRATISSPIEL!

Xbox Live Starter Kit + Halo 2 + Gratisspiel

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 12. Solange Vorrat reicht!

89,99

~~119,98~~

Komplettes Paket, um mit der Xbox online* spielen zu können. Xbox-Spiel HALO2 + Headset + Gratisspiel + 12 Monate Gratis-Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. USK: ab 16 Jahren.
*Breitband-Internetverbindung und gültige Kreditkarte erforderlich.

GRATIS-COUPON Nr. 12 Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **ein Xbox-Spiel Ihrer Wahl gratis!** Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und im McMEDIA-Shop abgeben.







Vorname: ____ Nachname: ____

Straße: ____

Postleitzahl: ____ Stadt: ____

Abgegeben im McMEDIA-Shop: ____

12 McMEDIA

GRATIS-COUPON Nr. 13
Beim Kauf des Spiels Mortal Kombat: Deception und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein **exklusives T-Shirt zum Spiel gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!



Exklusiv bei McMEDIA!

Mortal Kombat: Deception + T-Shirt

59,99

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 13.
Solange Vorrat reicht!

Kampfspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe! VÖ: 19.11.04. Für Xbox 59,99.

Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen
Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 19.11.04



je **54,99** ~~59,99~~ LIMITIERT!

GRATIS-COUPON Nr. 14
Beim Kauf des Spiels Pro Evolution Soccer 4 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein **Lanyard zum Spiel gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

Exklusiv bei McMEDIA!

Pro Evolution Soccer 4 + Lanyard

39,99

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 14.
Solange Vorrat reicht!

Sportspiel für PC. USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 19.11.04. Für PS2 und Xbox je 54,99

Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals
Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für Xbox. USK: ohne Altersbeschränkung.



GRATIS-COUPON Nr. 15
Beim Kauf des Artikels „Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge" und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein exklusives **Warhammer-Poster gratis!**
Gültig bis 15.12.04, solange Vorrat reicht!

LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

Willkommen im Universum von Warhammer 40.000!

Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge
+ Poster Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 15.
Die Box enthält alles, was Sie für den Einstieg in die Warhammer 40.000 Welt benötigen. Inhalt: 34 Miniaturen, 1 abgestürztes Raumschiff in Wrackteilen, Missionsziele, Würfel, Zollstäbe und Schablonen, 112-seitiges Starter-Regelbuch, 32-seitiges Begleit-Handbuch.

49,99

Warhammer 40.000 - Starterfarbset
Das Starterset enthält 5 Space Marines, 1 Pinsel, eine Bemalanleitung und die benötigten Farben, um alle Miniaturen des Sets detailgetreu zu bemalen. Die Miniaturen lassen sich später in Ihre Space Marine Armee integrieren.

Das beliebte Tabletop-Strategiespiel

17,99



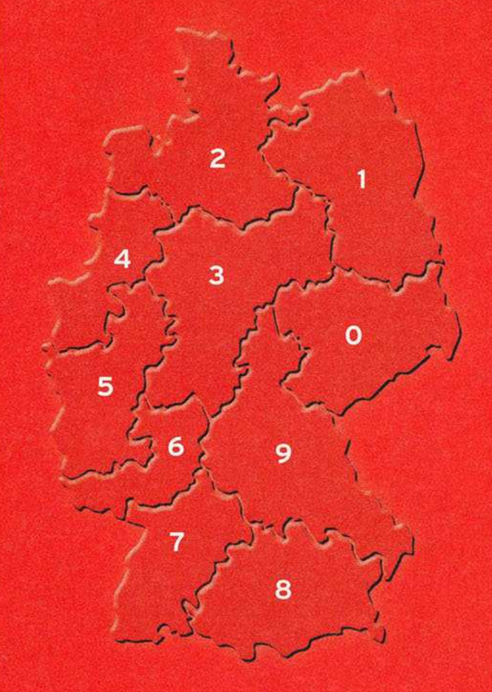
Wünsch dir was!
Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein! Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft. Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

Ein McMEDIA Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

McMEDIA

HÄNDLERVERZEICHNIS

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen.



McMEDIA

Die führende Fachhandels-kooperation für Video- und Computerspiele

0

SPIELE-HABEL neu
Poststraße 11
01558 Großenhain
03522/527383

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

GAMES 04 neu
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

SPIELWAREN + ELEKTRONIK
Freiberger Str. 10
09496 Marienberg
03735/22810

1

GAME-PRESS-SHOP neu
Grunewaldstr. 44
10825 Berlin
030/66620717

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
030/96277777

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

MEDIA POINT
Zepernicker Chaussee 1
Forum Bernau
16321 Bernau
03338/766151

HERRMANN SPIELWAREN
im REIZ (Juncker-Str. 26)
16816 Neuruppin
03391/505924

2

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

3

PLAYERS GATE
Kaiserstr. 41
31134 Hildesheim
05121/696022

BECKMANN HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/8285-50

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

McMEDIA-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
05261/188522

McMEDIA-SHOP
Lange Str. 81a !!!Neue Hausnr.!!!
32756 Detmold
05231/300874

McMEDIA-SHOP
Lange Str. 81
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

McMEDIA-SHOP neu
Obernstr. 32
33602 Bielefeld
0521/5251399

HOMMEL
Brunnenstr. 44
34537 Bad Wildungen
05621/4314

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102/470473

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FLYING ARTS
FORUM CITY
45468 Mülheim
0208/384362

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

GÜNZEL
Mühlenstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

LET`S PLAY IT neu
Mühlentor 2
58636 Iserlohn
02371/836661

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

MINISTRY OF GAME neu
Louisenstr. 97
61348 Bad Homburg
06172/185785

MEDIASTORE
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstrasse 2 /Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert Schuhman Str. 9c
68519 Viernheim
06204/9180800

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

8

SPORT BITTL
Georg-Reismüller-Str. 5
80999 München-Allach
089/89219148

COBERO neu
Friedrich-Fuckel-Str. 18
83064 Raubling
08035/9677610

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

VIDEOSTORE
Kepserstr. 41
85356 Freising
08161/94963

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
0821/313134

PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
0831/17762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

GIERSTER
Vilsvorstadt 15
94474 Vilshofen
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Österreich:

LA-LE-LU
Marktplatz 12
A-4170 Haslach a.d. Mühl
0043-7289/72148

SPIEL & CO.
Europastr. 1
A-5020 Salzburg
0043-662/528007

SPIELZEUG COMPANY neu
Fürbergstr. 18-22
A-5020 Salzburg
0043-662/643930

SCHENK
Salzburger Str. 9
A-5204 Straßwalchen
0043-6215/20106

SPIELZEUG COMPANY neu
Bahnhofstr. 4
A-5500 Bischofshofen
0043-6462/32914

FOX-HOUSE
Bahnhofstr. 19
A-8430 Leibnitz
0043-3452/84647

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60
I-39031 Bruneck
0039-(0)474/554424

SIE SIND GAMES-HÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 · Fax: 05121/761727 – E-Mail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

TEST



PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: Schlacht um Mittelerde, Die Siedler: Das Erbe der Könige, Fire Department 2, Half-Life 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Schlacht um Mittelerde, C&C Generäle, World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2 Gold, World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTA San Andreas
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Boiling Point
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Zoo Tycoon 2

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 4, Need for Speed Underground 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam, Pro Evolution Soccer 4
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, Monkey Island
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Pirates!, The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP: RTL Skispringen 2005
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: Rome: Total War, Schlacht um Mittelerde, Half-Life 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dawn of War
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rome: Total War, Half-Life 2, World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Brothers in Arms, Halo 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Vampire: Bloodlines
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Siedler: Das Erbe der Könige

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: Everquest 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike: Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Vampire: Bloodlines
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Prince of Persia: Warrior Within
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Bei all den Highlights: nichts!

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE: Flight Simulator 2004, MoH: Pacific Assault, Star Wars Galaxies
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 4, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Star Wars: Republic Commando
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Vampire: Bloodlines
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Pacific Fighters

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: Rome Total War, Dawn of War, The Fall, Schlacht um Mittelerde
MULTIPLAYER-FAVORIT: Diablo 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Schlacht um Mittelerde
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dungeon Lords
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Bridge it!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Vampire: Bloodlines; Half-Life 2; Neocron 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Live for Speed, Enemy Territory, Pro Evo Soccer 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Weihnachten
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Neocron 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Siedler: Das Erbe der Könige

HEINRICH LEHNHARDT



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 4, World of Warcraft, Schlacht um Mittelerde
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft (Beta)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: World of Warcraft, GTA San Andreas, Dungeon Siege 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Pro Evolution Soccer 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 156.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra



GESCHICKLICHKEIT



7 Zwerge

AK TRONIC | 04.11.2004 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT Das PC-Spiel zum neuen Kinofilm von Blödel-Barde Otto Walkes knüpft leider nicht an das ebenfalls von Phenomedia entwickelte und recht spaßige **(T)Raumschiff Surprise – Periode 1** an. Worum geht's? In der Rolle des Zwerges Bubi latschen Sie über ein niedlich gerendertes Spielfeld und hauen anderen Zwergen grundlos mit einem Brett auf den Kopf. Witzig? Witzlos! Spaß macht da nur noch die Deinstallation. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
52	33	64	--	**25**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Anstoß 2005

ASCARON | 28.10.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT Als Trainer und Manager gilt es, einen Verein Ihrer Wahl an die Spitze des internationalen Fußballs zu führen. Ob Sie bereits mit einem Titelkandidaten starten oder sich aus den Niederungen der Amateur-Klassen nach oben kämpfen, bleibt Ihnen überlassen. **Anstoß 2005** ist allerdings kein komplett neues Spiel, sondern lediglich die Neuauflage der **Anstoß Edition 03/04** mit einem aufpolierten Menüdesign, einer erweiterten Budget-Planung sowie einem umfangreicheren Textmodus. Auf Originaldaten müssen Sie nach wie vor verzichten und auch die vorgefertigten 3D-Spielszenen sehen im Vergleich zu der schicken Optik des **Fußball Manager 2005** mau aus. Wer den Vorgänger nicht besitzt und eine brauchbare Alternative zu EA Sports' Manager-Referenz sucht, darf für faire 30 Euro dennoch gerne zugreifen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	63	82	75	**75**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



BDFL Manager 2005

CODEMASTERS | 20.10.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT In Zusammenarbeit mit dem „Bund Deutscher Fußball-Lehrer" veröffentlicht Codemasters seinen Konsolen-Manager erstmals für den PC. Wie beim **Fußball Manager 2005** kümmern Sie sich um Training, Aufstellung oder Sponsorenverhandlungen Ihres Clubs. Mit von der Partie sind die beiden höchsten Spielklassen aller europäischen Top-Ligen – darunter auch die Erste und Zweite Bundesliga mit authentischen Spieler- und Vereinsdaten. Trotzdem fehlt es dem **BDFL Manager 2005** vor allem an einem: Atmosphäre. Das schrecklich sterile Menüdesign ist genauso spektakulär wie ein Trainingskick der Uwe-Seeler-Traditionself und umständlich zu bedienen. Die in Echtzeit berechneten 3D-Spielszenen sehen zwar nach Fußball aus, sind technisch aber völlig veraltet und lassen taktische Änderungen nur bedingt erkennen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	56	69	-	**65**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Armies of Exigo

EA | 09.12.2004 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 96 Mit **Armies of Exigo** schickt Sie Black Hole Entertainment unter die Erde. Der Titel spielt sich nämlich nicht nur auf der Sonnenseite – geschickte Strategen führen ihre Truppen auf einem unterirdischen Weg in die Basis des Gegners. Dies ist aber auch schon die einzige Neuerung gegenüber den großen Vorbildern **Warcraft** und **Starcraft**. Dafür begeistert das zugängliche Spielprinzip. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	82	85	85	**82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Schlacht um Mittelerde

EA | 9.12.2004 | USK 12 | CA. € 55,-

NEUHEIT | TEST S. 68 Mit Die Schlacht um Mittelerde holt sich Electronic Arts spielend leicht den ersten Platz im Strategiegenre. Hier sieht, hört und fühlt sich wirklich alles genau so an, wie man es von einem **Der Herr der Ringe**-Lizenzspiel erwartet. Zwei sehr lange Solo-Kampagnen mit knapp 80 Stunden Spielzeit lassen auch über die Feiertage so schnell keine Langeweile aufkommen. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	98	94	84	**93**

GESCHICKLICHKEIT



El Grande

KOCH MEDIA | 15.10.2004 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT Sie kennen die mehrfach prämierte Brettspielvorlage nicht? Dann lassen Sie besser die Finger von der PC-Umsetzung. Das Tutorial erklärt nämlich nur äußerst umständlich, worum es bei **El Grande** überhaupt geht: Mit Adeligen und Cabelleros gilt es, diverse Regionen auf dem Spielfeld zu erobern. Die KI der Computergegner ist ordentlich, die grafisch lieblose Umsetzung allerdings enttäuschend. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	38	78	63	**63**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Die Siedler: Das Erbe der Könige

UBISOFT | 27.11.04 | USK 6 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 80 Ein Echtzeit-Strategiespiel mit richtig viel Zeit zum Gucken und Aufbauen ist das „neue" Siedler geworden. Zwar bei weitem nicht so umfangreich und schwer wie etwa **Spellforce**, dafür aber mit detailverliebter Grafik, umfangreicher Kampagne und gewaltigen mittelalterlichen Schlachten inklusive Kanonen, Reitern und Helden. Ganz anders als **Siedler 1** bis 4, aber trotzdem fesselnd. (pf)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	81	88	75	**85**

GESCHICKLICHKEIT



Bridge It

NBG | 25.11.2004 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT Mit **Bridge It** erscheint die neueste Auflage des Freeware-Kultspiels **Bridge Builder**. Die genial-simple Spielidee „Bauen Sie eine Brücke, die nicht zusammenkracht." blieb gottlob unverändert. Streng nach den Regeln der Physik müssen Sie unterschiedliche Überführungen entwerfen. Im Simulationsmodus testen Sie anschließend, ob Ihr Bauwerk unter einer Dampflok zusammenbricht oder sogar einem Erdbeben standhält. Dank eingängiger Steuerung und Tutorial feiern auch Anfänger schnell Erfolge. Neben der Bedienung wurde vor allem die Grafik mächtig aufgebohrt. Das verdanken die Entwickler einem Deal mit Nvidia, durch den **Bridge It** allerdings erst auf „Geforce 4 TI"-Karten lauffähig ist. Um ATI-Kunden nicht zu verprellen, soll es in Kürze eine weitere Version des Spiels geben, die zu allen Grafikkarten kompatibel ist. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	50	85	-	**80**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Fire Department 2

POINTSOFT | 25.11.2004 | USK 6 | CA. € 45,-

NEUHEIT | Als Einsatzleiter der Feuerwehr koordinieren Sie Löschzüge und Rettungstrupps bei zwölf verschiedenen Katastrophen. Anfangs ist **Fire Department 2** dank vielfältiger Szenarien und hohem Realismus sehr unterhaltsam. Nach einigen Stunden macht sich jedoch Routine breit – der Einsatzablauf ist zu eintönig. Immerhin überzeugt die aufgebohrte Grafik mit hübschen Effekten. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	63	80	76	**70**

ECHTZEIT-TAKTIK

Nexagon

MODERN GAMES | 01.11.2004 | USK 12 | CA. € 35,-

NEUHEIT In **Hexagon Deathmatch** kämpfen Sie als Gefangener in perversen TV-Shows um Ihre Freilassung. Dabei führen Sie eine handvoll Einheiten auf extrem kleinen Karten gegen die Armeen anderer Sträflinge an. Trotz des interessanten Endzeit-Szenarios kann Nexagon nicht dauerhaft motivieren. Die Gegner-KI ist einfach zu simpel und taktische Möglichkeiten beschränken sich auf ein Minimum. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
52	70	74	57	**53**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Football Manager 2005

ATARI | 18.11.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT Wo **Fußballmanager 2005** und Co. aufhören, fängt der neueste Spross von den Entwicklern des freakigen **Championship Managers** erst an. Eine derartige Fülle an Daten und Einstellungsmöglichkeiten bietet kein vergleichbarer Titel. Der Wirtschaftspart des Spiels beschränkt sich auf Vertragsverhandlungen und Transfers. Im Vordergrund steht die Arbeit als Trainer. Stundenlange Tüftelei an Taktik und Aufstellung ist keine Seltenheit, sondern die Regel. Am schrecklichen Menüdesign hat sich genauso wenig geändert wie an der biederen 2D-Spielpräsentation. Die deutsche Version bietet mangels Lizenz keine authentischen Spieler- und Vereinsdaten. Wer allerdings den Ordner „Inc" im Installationsverzeichnis „.../data/db/" löscht, spielt trotzdem mit echten Teams. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
39	17	75	67	**67**

ECHTZEIT-TAKTIK



Praetorians

AK TRONIC | 15.11.2004 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | **TEST 04/03** Im Echtzeit-Strategiespiel **Praetorians** wandeln Sie auf Caesars Spuren. Sie führen riesige römische Legionen von der Schweiz bis nach England, Spanien und Ägypten. Vom gewohnten Ressourcenmanagement und Basisbau ist in **Praetorians** nicht viel übrig geblieben. Stattdessen kommt es auf die richtige Taktik während der epischen Massenschlachten an. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	80	78	88	**82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



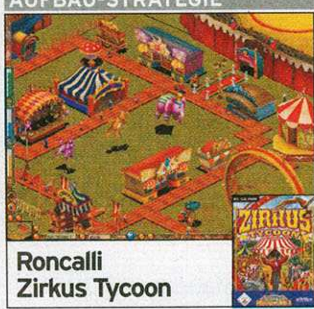
Blitzkrieg: Rolling Thunder

CDV | 19.11.2004 | USK 16 | CA. € 35,-

NEUHEIT Das zweite Standalone-Add-on zu **Blitzkrieg** bietet technisch und spielerisch bewährte, aber mittlerweile recht altbackene Strategiekost. Aus einer Iso-Perspektive dirigiert man US-Truppen durch acht Einzelspieler-Missionen in sieben Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs. Der Feldherr schickt meist einen Scharfschützen vor, der feindliche Stellungen aus der Entfernung ausmacht und so die eigene Artillerie dirigiert. Sind die wichtigen Stellungen ausradiert, beginnt der Hauptangriff. Während in den Vorgängerprogrammen noch ganze Geschützbesatzungen mit dem Scharfschützen ausgelöscht werden konnten, machen sich die Feindtruppen nach den ersten Verlusten auf die Suche nach dem Angreifer. Grafisch nett inszeniert, bieten heute jedoch Spiele wie **Codename Panzers** mehr Spielspaß. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	78	64	63	**82**

AUFBAU-STRATEGIE



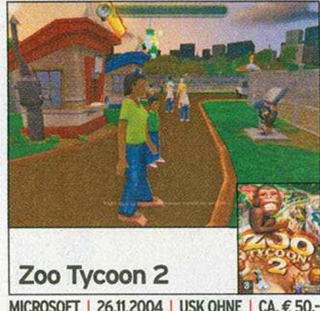
Roncalli Zirkus Tycoon

NBG | 25.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | **TEST S. 98** Der bereits im Frühsommer in den USA veröffentlichte Zirkus-Manager macht auch hierzulande nur beinharten **Tycoon**-Fans Spaß. Die Auswahl an Bauobjekten sowie der Schwierigkeitsgrad sind zufriedenstellend – was man von der 2D-Optik und der öden Kampagne nicht behaupten kann. Der winzige Wirtschafts-Part und das dünne Feedback-System der Gäste nerven ebenfalls. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
63	57	78	-	**63**

AUFBAU-STRATEGIE



Zoo Tycoon 2

MICROSOFT | 26.11.2004 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | **TEST S. 90** Wie beim kurzweiligen Vorgänger schlüpfen Sie in die Rolle eines Zoodirektors und stampfen einen Zoo aus dem Boden. Mangels wirklicher Neuerungen und langfristiger Abwechslung ebbt die anfängliche Euphorie für den Tierpark-Manager jedoch rasch ab. Die frische 3D-Optik setzt Schimpansen und Löwen hübsch in Szene, sieht allerdings nur in der höchsten Zoomstufe klasse aus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	68	70	-	**73**



GESCHICKLICHKEIT



Aladdin: Nasiras Rache

AK TRONIC | 15.11.2004 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET Nasira ist sauer: Ihr Bruder, Dschafar, liegt unter der Erde. Und Aladdin, der säbelschwingende Märchenprinz, trägt die Schuld. Deshalb belagert Nasira die Stadt Agrabah, wo Sie Dschafar wieder zum Leben erwecken will. Sie sollen das verhindern: Aus der Schulterperspetkive steuern Sie Aladdin durch neun altbackene 3D-Welten und kämpfen gegen kindgerechte Monster. Was für die Kleinen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
50	66	68	-	**60**

EGO-SHOOTER

Chronicles of Riddick

VIVENDI | 17.12.2004 | USK 18 | CA. € 50,-

NEUHEIT | **TEST S. 109** Ein überaus cooler Vin Diesel als überaus cooler Held in einem überaus coolen Action-Spiel: **Chronicles of Riddick** bietet zehn Stunden lang kinoreife Schusswechsel, und das in einer aufwendigen Grafik, die auch **Doom 3** technisch nicht besser hinbekommt. Da sieht man gern über die wenigen Detailmängel, die der Test auf Seite 109 beleuchtet, hinweg. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	88	87	-	**86**

ACTION-ADVENTURE

Pitfall

ASPYR MEDIA | 02.11.2004 | USK 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT Pitfall Harry ist zurück! Im etwas antiquierten Comicstil schwingt er sich an Lianen über riesige Abgründe, findet geheimnisvolle Schätze in antiken Tempeln und prügelt sich mit Eingeborenen und Urwaldgetier. Leider ist die Steuerung über Tastatur sehr hakelig, mit einem Gamepad geht der kurzweilige Dschungeltrip schon leichter von der Hand. Cool: der groovige Urwald-Soundtrack. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	81	64	-	74

GESCHICKLICHKEIT



Sonic Heroes

ATARI | 25.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Segas Maskottchen kehrt zu seinen Wurzeln zurück und bietet den Fans das grundsolide Gameplay, das die Serie so beliebt gemacht hat. Sonic ist diesmal aber nicht alleine unterwegs. Elf weitere Charaktere stehen zur Auswahl, die sich in vier Teams unterteilen. Kameraführung und Steuerung sind gewöhnungsbedürftig, was vor allem an dem irrsinnig hohen Spieltempo liegt. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	76	69	79	75

GESCHICKLICHKEIT



Shrek 2

ACTIVISION | 03.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT **Shrek 2 Team Action** ist nicht etwa eine billig verwurschtelte Filmlizenz, sondern ein liebevoll gestaltetes Actionspiel. Aus neun Film-Charakteren wählen Sie vier aus, um anschließend eine wunderschöne Märchenwelt zu durchwandern, in der zahlreiche Mini-Spiele warten. Der Sound begeistert mit stimmiger Filmmusik und den deutschen Synchronstimmen. Spaßig auch: Der Mehrspieler-Modus. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	85	74	78	75

DENKSPIEL



Trivial Pursuit Unlimited

ATARI | 13.10.2004 | USK OHNE | CA. € 35,-

NEUHEIT Schon gewusst, dass der Tower von London mal ein Gefängnis war? Nein? Macht nichts, schließlich können Sie in **Trivial Pursuit Unlimited** solche Bildungslücken schließen. Das bekannte Quiz präsentiert sich neben dem Standardablauf in zwei weiteren, actionreicheren Varianten. Bei der **Unlimited**-Version wetten Sie um Punkte, im Flash-Modus steigen Sie Stufe für Stufe auf. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
63	68	77	71	66

ACTION-ADVENTURE



Große Haie - Kleine Fische

ACTIVISION | 13.10.2004 | USK 6 | CA. € 40,-

NEUHEIT Im spaßigen Action-Adventure **Große Haie – Kleine Fische** übernehmen Sie die Rolle der lustigen Labertasche Oskar, der von einem Problem ins nächste schwimmt. Sie entkommen den bissigen Haien, erfüllen rasante Aufträge und entspannen sich zwischendurch in witzigen Minispielen. Nicht nur für Fans der Kinovorlage ein gelungenes Abenteuer mit starkem Soundtrack. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	81	78	-	74

GESCHICKLICHKEIT

Hugo Cannon Cruise

NBG | 03.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Römische Zerstörer, wütende Wikinger und plündernde Piraten erwarten Hugo in seinem neuesten PC-Abenteuer. In 15 relativ einfachen Missionen liefern Sie sich unspektakuläre Seeschlachten um den Trolle-Bolle-Wald. Die Steuerung ist extrem simpel und die Grafik überrascht mit hübschen Explosionen. Blöd: Nach einem halben Tag flimmert schon der Abspann über den Monitor. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	56	76	66	62

GESCHICKLICHKEIT

Ich bin ein Star, holt mich hier raus!

NBG | 18.10.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Das Beste an dem Spiel zur letzten RTL-Dschungelshow ist die beiliegende Bonus-DVD zur ersten Staffel. Statt Giftnatter Desirée Nick oder Straußenflüsterer Carsten Spengemann schicken Sie als TV-Produzent die längst vergessenen Urwald-Promis Daniel Küblböck, Costa Cordalis oder Lisa Fitz in eklige Geschicklichkeits-Prüfungen. Für die Mittagspause noch okay. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
52	63	71	-	56

EGO-SHOOTER

Medal of Honor: Pacific Assault

EA | 17.11.2004 | USK 18 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Im zweiten Teil der Serie verteidigen Sie Pearl Harbor vor den Japanern und erleben anschließend beklemmende Dschungelkämpfe auf idyllischen Pazifikinseln. Unterstützung erhalten Sie stets von Marines, denen Sie vier Kommandos erteilen. Grafik, Sound, Atmosphäre und KI sind gelungen, Abstriche gibt es für den etwas monotonen Spielablauf. Die Baller-Sequenzen wiederholen sich zu oft. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	89	81	-	83

ACTION



Moorhuhn Wanted: Big Pack

PHENOMEDIA | 12.08.2004 | USK 6 | CA. € 10,-

NEUHEIT Nach dem phänomenalen Erfolg von **Moorhuhn** und seinen Nachfolgern flattert der nächste Teil in den Handel. Am Spielprinzip hat sich wenig getan: Nach wie vor sammeln Sie Punkte, indem Sie unschuldige Hühner vom Himmel holen – aber diesmal im Westerngewand. Je mehr Vögel Sie erlegen, umso höher ist Ihre Platzierung in der Internet-Rangliste. Ein Hühnchen zu rupfen ist aufregender. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
44	32	74	-	37

FLUG-SIMULATION

Pacific Fighters

UBISOFT | 21.10.2004 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S.118 **Pacific Fighters** erinnert eher an ein Add-on zu **IL-2 Sturmovik** als an ein neues Spiel. Größter Kritikpunkt der historischen Flugsimulation bleibt somit das langweilige Kampagnendesign. Dafür sind die Physikmodelle und Cockpitgrafiken der 40 Propellermaschinen einsame Spitze. Kein anderer Titel – außer dem Vorgänger – vermittelt ein ähnlich realistisches Fluggefühl. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	89	85	83	75

ACTION-ADVENTURE

Prince of Persia: Warrior Within

UBISOFT | 2.12.2004 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 114 Der Prinz ist zurück, und er ist so fit wie noch nie: Im Nachfolger zu **The Sands of Time** hangelt, springt und kämpft er sich durch eine imposante und düstere Festung. Einsteiger werden den hohen Schwierigkeitsgrad verteufeln, Profis fühlen sich dagegen herausgefordert: Die Geschicklichkeitssequenzen sind hammerhart, aber dank hervorragender Steuerung nie unfair. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	88	91	-	88

EGO-SHOOTER

Soldier of Fortune 2: Double Helix

AK TRONIC | TERMIN | USK 18 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 06/02 Ein Superterrorist bedroht die Welt. Sie sind John Mullins und müssen den Bösewicht dingfest machen. Die Story ist zwar schnell erzählt, das Spiel aber erstaunlich umfangreich: Bis Sie sich durch Kolumbien, Hongkong und Russland geschossen haben, vergehen 15 Stunden und mehr. **Double Helix** ist ein routiniert gemachter Ego-Shooter ohne große Schwächen und Höhepunkte. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	82	88	72	72

ACTION



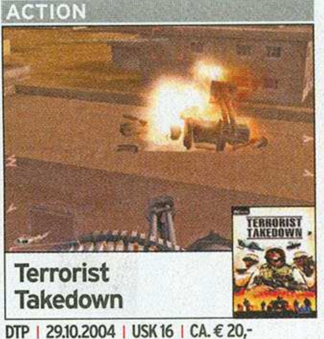
Sven 004 XXL

PHENOMEDIA | 16.09.2004 | USK 12 | CA. € 10,-

NEUHEIT Mit Sven, einem schwarzen Schaf im sexuellen Notstand, liefert Phenomedia ein ähnlich bescheidenes Spielerlebnis wie **Moorhuhn**. Doch statt arme Hühner abzuballern, begattet hier Ihre Spielfigur Schafe, Schweine, Vögel und selbst Schildkröten. Weder spielerisch noch grafisch dürfen Sie viel erwarten, wenn sogar der Hersteller auf der Verpackung mit Schlagworten wie „fünf neue Animationen" wirbt. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
45	34	74	47	39

ACTION



Terrorist Takedown

DTP | 29.10.2004 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT Kampf gegen den Terrorismus ist in aller Munde. Aber wussten Sie, dass es in einigen Städten mehr böse Buben als Zivilisten gibt? Zumindest in **Terrorist Takedown** – hier sitzen Sie hinter dem Geschütz eines Hubschraubers oder Fahrzeugs und ballern in 16 Missionen unzählige Unruhestifter ab. Besonders spannend ist das nicht, denn das alte **Moorhuhn**-Prinzip langweilt dauerhaft. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
63	65	67	-	61

EGO-SHOOTER



Tribes: Vengeance – Multiplayer-Test

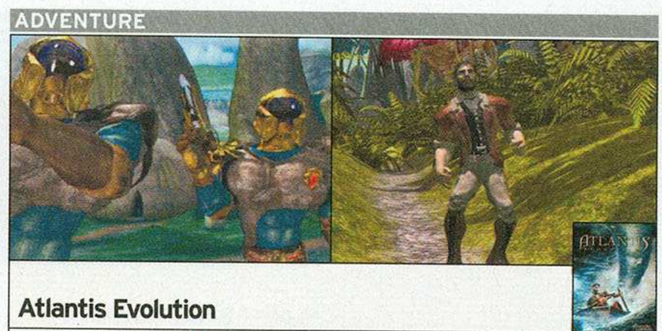
VIVENDI | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 120 IN AUSGABE 12/04 Als erster Teil der Serie legt **Tribes 3** gleichermaßen viel Wert auf Single- und Multiplayer. Im Mehrspieler-Modus tummeln Sie sich zusammen mit bis zu 31 weiteren Spielern in riesigen Freiluftarenen, deren lange Wege Sie mittels integriertem Raketenrucksack überbrücken. Populärste Spielvariante ist das alte Capture the Flag. Wie andere Mehrspieler-Shooter gewinnt **Tribes 3** durch die Figurenvielfalt an Tiefe: Ob Sie mit leichter, mittlerer oder schwerer Rüstung ins Gefecht ziehen, beeinflusst Angriffsstärke und Bewegungsfreiheit – es gibt etliche Gegenstandskombinationen, die sich im Vorfeld festlegen und in der Basis per Hotkey auswählen lassen. Leider ist die Fahrzeugsteuerung sehr ungenau ausgefallen und **Battlefield**-Fans werden den Realismus vermissen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	61	86	81	79

Abenteuer

ADVENTURE



Atlantis Evolution

DREAMCATCHER | 02.11.2004 | USK 6 | CA. € 35,-

NEUHEIT Die drei Vorgänger der Reihe setzten nicht gerade neue Maßstäbe im Adventure-Genre. So auch **Atlantis Evolution**: Sie landen in der verlorenen Welt und gehen den Geheimnissen der alten Götter nach, die das Volk bis zur vollkommenen Willenlosigkeit in schwersten körperlichen Arbeiten ertränken. Dazu klicken Sie sich durch detaillierte, aber leider viel zu schlecht aufgelöste Hintergründe und lösen einschläfernde Rätsel wie das Kombinieren der Gegenstände oder das Öffnen von Schlössern. Die meiste Zeit verbringen Sie allerdings damit, vorgerendete Sequenzen anzusehen und zum zwanzigsten Mal ob der fehlenden Orientierungsmöglichkeiten dieselben Orte aufzusuchen. Wer ein richtig spannendes Abenteuer will, gruselt sich lieber bei **Black Mirror** oder geht der grandiosen Geschichte von **Moment of Silence** nach. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	58	69	-	60

ACTION-ROLLENSPIEL

Kult: Heretic Kingdoms

FLASHPOINT | 25.10.2004 | USK 12 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 92 Mit **Kult: Heretic Kingdoms** schickt Flashpoint einen **Sacred**-Konkurrenten ins Rennen. Einen Kultstatus erreicht das Rollenspiel jedoch nicht, denn der Titel bietet keine ausgeprägte Charakterentwicklung. Auch die Iso-Grafik wirkt nicht so detailreich wie bei der Konkurrenz. Dafür sorgt der abwechselnde Übertritt in die Parallelwelt für einige interessante Wendungen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	70	86	-	69

ADVENTURE



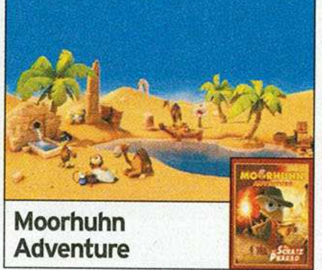
Leisure Suit Larry 8

VIVENDI | 22.10.2004 | USK 18 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 132 Die gute Nachricht: PC-Playboy Larry ist zurück! Die schlechte: Spielerisch hat **Magna Cum Laude** mit den Kult-Adventures von einst nur wenig gemein. Zwar besteht das Spielziel nach wie vor darin, möglichst viele Frauen klar zu machen. Hierfür müssen allerdings keine Rätsel mehr gelöst werden. Statt dessen klicken Sie sich durch eine Sammlung simpler Minispielchen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	78	77	-	68

ADVENTURE



Moorhuhn Adventure

AK TRONIC | 08.11.2004 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/04 Das bisher beste Spiel der **Moorhuhn**-Serie gibt es ab sofort zum Sparpreis von 10 Euro. In der Rolle des Archäologen Moorhuhn erfahren Sie, dass Pharao Tutatüt auferstanden ist. Fortan klicken Sie sich mit dem gerenderten Federvieh in bester Adventure-Manier durch Ausgrabungsstätten, Museen oder Oasen in Ägypten, führen Multiple-Choice-Gespräche und lösen Kombinationsrätsel. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	39	74	-	60

ADVENTURE



Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

DTP | 19.11. | USK OHNE | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 130 Sherlock Holmes wird auf einer Party Zeuge eines Mordes und zückt pflichtbewusst sogleich die Lupe. Bei seinen Ermittlungen sammelt der Spieler in den Rollen von Holmes und Watson jede Menge Haarbüschel, Fußabdrücke und Zeugenaussagen. Hätten die Entwickler bei Bedienung und Rätseldesign weniger geschlampt, wäre der Titel nicht nur für Adventure-Fans interessant. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
83	81	62	-	76

ROLLENSPIEL

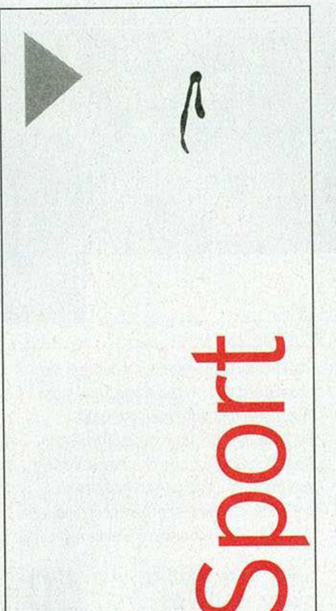


The Fall - Last Days of Gaia

DEEP SILVER | 18.11.04 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 120 In diesem Cyberpunk-Rollenspiel steuert man eine sechsköpfige Heldentruppe durch eine Endzeitwelt mit verschiedenen ränkeschmiedenden Fraktionen. Die 3D-Engine erlaubt Verfolger- oder Vogelperspektiven. Während technisch wenig Spektakuläres geboten wird, begeistert die intelligente Story, ein ausgefeiltes Kampfsystem und multiple Lösungswege für die Quests. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	78	75	-	84



Sport

ACTION-ADVENTURE



Vampires: Bloodlines

ACTIVISION | 16.11.2004 | USK 16 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 128 **Bloodlines** entführt Sie in die gruselige Welt der Dämonen, Geister und Untoten: Als Vampirfrischling kommen Sie einer Verschwörung auf die Spur. Trotz einiger Actionpassagen handelt es sich um ein vollwertiges Rollenspiel mit packender Story, vielfältigen Aufträgen und viel Handlungsfreiheit. Warum wir keine endgültige Wertung vergeben haben, lesen Sie auf Seite 128. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	91	85	-	8X

MOTORSPORT



Colin McRae Rally 3

AK TRONIC | 15.11.2004 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/03 Schnäppchenjäger aufgepasst: Für schlappe zehn Euro steht ab sofort der Vor-Vorgänger unserer aktuellen Rallye-Referenz in den Läden. Wer keinen ganz so leistungsstarken PC besitzt oder zu Abstrichen in puncto Grafik (weniger detaillierte Kurse und Rennwagen, pixeligere Streckenrandobjekte) bereit ist, kann ruhigen Gewissens zuschlagen. Das Fahrgefühl ist gewohnt gut und die Steuerung geht bestens von der Hand. Der Fuhrpark umfasst 21 lizenzierte Rallye-Boliden, darunter Colin McRaes Ford Focus RS WRC, einen Mitsubishi EVO VII oder den Subaru Impreza WRX. An den Start gehen Sie an 56 Etappen in acht Ländern. Neben dem motivierenden Karriere-Modus dürfen Sie auch einzelne Etappen fahren. Etwas enttäuschend ist lediglich der winzige Mehrspieler-Modus ausgefallen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	79	80	72	77

FUSSBALL-SIMULATION

Crazy Kickers

ACTIVISION | 03.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Sieht schöner aus als **Pet Soccer**, spielt sich jedoch genauso mies: Pandabären und Nashörner kicken putzig animiert einen ganz harmlosen Fußball zum Einschlafen. Aufgrund langweiliger Spielmodi, mangelnder Spieltiefe und banaler Bedienung gibt's von uns trotz der netten Optik die rote Karte. Ganz mutige Leser testen die kostenlose und abgespeckte XS-Version. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	37	64	56	49

ACTION-RENNSPIEL



Flatout

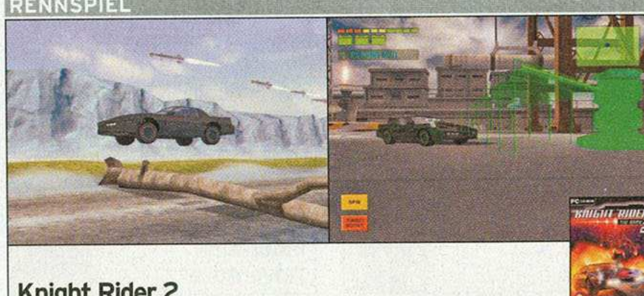
EMPIRE | 05.11.2004 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 136 Dass sich **Flatout** selber nicht ganz ernst nimmt, beweisen schon die Dummy-Puppen, die anstelle richtiger Fahrer hinter den Lenkrädern sitzen: Krachen Sie während des Rennens gegen ein Hindernis, wird der Dummy realistisch durch die Luft geschleudert – ein Heidenspaß! Schade: Könner spielen **Flatout** zu schnell durch, dann bleibt nur der gute Mehrspieler-Modus. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	72	85	81	81



RENNSPIEL



Knight Rider 2

DAVILEX | 27.10.2004 | USK 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT Der Kult der Achtzigerjahre geistert nicht nur durch die zahllosen Retro-Shows im Fernsehen, sondern beglückt uns auch am heimischen Bildschirm. In der Rolle des sprachbegabten und beinahe unzerstörbaren Autos KITT rasen Sie durch Wüsten, Städte, Festungen und Fabriken. Wozu? Um Geschütztürme, Hubschrauber, Roboter sowie altbekannte Widersacher aufs Neue zu besiegen. Zwischendurch löst das Auto einige simple Rätsel, überwindet Sicherheitsanlagen und vollführt die aus der Serie bekannten Stunts. Grafisch und steuerungstechnisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger leider wenig getan. Noch immer brettern Sie über sehr kantige Landschaften, bleiben an jeder Ecke hängen und schimpfen über die misslungene Fahrzeugkontrolle. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	69	68	-	67

SPORT-SIMULATION



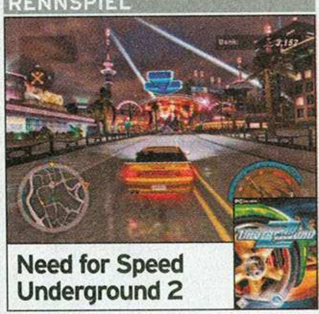
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier

JOWOOD | 03.12.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 138 In **Ski Racing 2005** brettern Sie mit über 160 Sachen dem WM-Titel entgegen. Ihr schärfster Konkurrent ist Hermann Maier, der nahezu perfekte Zeiten vorlegt. Die 18 Strecken sehen ihren realen Vorbildern zwar zum Verwechseln ähnlich, dafür wirkt die weiße Pracht wie eine platt gepresste Gipsschicht. Im Gegensatz zur Konkurrenz mangelt es dem Karriere-Modus an Langzeitmotivation. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
66	61	80	51	72

RENNSPIEL



Need for Speed Underground 2

EA | 18.11.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 146 Die als Rennspiel getarnte Tuning-Simulation geht in die zweite Runde. Genialste Neuerung ist die frei befahrbare Stadt Bayview. Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem Sie sich in öden Menüs von Rennen zu Rennen klickten, sind Sie nun permanent auf der Straße. Das Fahrmodell der 30 Wagen ist genau wie die Grafik allererste Sahne. Und die Tuning-Optionen sind umfangreicher denn je. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	90	86	-	89

FUSSBALL-SIMULATION

Pro Evolution Soccer 4

KONAMI | 30.11.2004 | USK OHNE | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 152 Konamis Referenz-Kick baut seine Tabellenführung weiter aus und beschränkt sich – abgesehen vom neuen Netzwerk- und Internet-Spiel – auf sinnvolle Detailverbesserungen. So gibt es eine Reihe frischer Spieleranimationen, einen stets auf dem Platz präsenten und die Vorteilsregel beherrschenden Schiedsrichter sowie intelligentere Mitspieler. Einziges Manko bleiben die wenigen Originaldaten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	78	93	93	90

SPORT-SIMULATION

RTL Skispringen 2005

NBG | 25.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 144 Pünktlich zum Start der Skisprung-Saison erscheint das dazugehörige Spiel. Die hübsche Grafik des Vorgängers ist um fotorealistischen Schnee bereichert worden und die Springer bekamen ein neues 3D-Modell spendiert. Außerdem stürzen Sie sich erstmals sechs Sommer-Schanzen herunter. Am motivierenden Karriere-Modus hat sich genauso wenig wie an der erstklassigen Steuerung geändert. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	78	80	81	81



ABGESCHIRMT Unsere vier Katapulte feuern brennende Geschosse auf den Gegner ab. Die Mauer und die mächtigen Verteidigungstürme schirmen die Artillerie-Einheiten perfekt ab.

MASSENSCHLACHTEN Größere Schlachten auf freier Fläche laufen immer etwas chaotisch ab. Am besten lässt man das normale Fußvolk in Ruhe und konzentriert sich hier auf seine Helden.

Der Herr der Ringe

Die Schlacht um Mittelerde | Gut, dass bald Weihnachten ist. Denn für Electronic Arts' episches Strategiespektakel brauchen Sie wirklich jede freie Minute.

Was würden Sie von einem Echtzeit-Strategiespiel zum Kinoerfolg **Der Herr der Ringe** erwarten? Eine umwerfende Optik und geschmeidige Animationen? Bombastische Filmmusik? Cineastische Zwischensequenzen in Spielgrafik, welche Originalszenen aus den Filmen nachstellen? Wie wäre es mit zwei Solo-Kampagnen, in denen man entweder die Geschichte von Frodo und Co. nachspielen oder als finsterer Sauron Mittelerde erobern kann? Oder einen Mix aus Echtzeit-Strategie- und Rollenspielmissionen mit spielbaren Helden wie Gandalf, Aragorn oder Legolas? Genau das – und noch einiges mehr – steckt in **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde**.

Strategie und Rollenspiel

In **Die Schlacht um Mittelerde** werden Rollenspiel- und Strategiemissionen auf ähnliche Weise miteinander verknüpft, wie es schon **Warcaft 3** vorgemacht hat. Zentrales Element sowohl der guten als auch bösen Solo-Kampagne sind bekannte Helden wie Gandalf oder dessen Gegenspieler Saruman, die im Spielverlauf an Erfahrung gewinnen und so neue Zaubersprüche oder Spezialfähigkeiten einsetzen können. Welcher Held Sie wann begleitet, hängt im Wesentlichen von der jeweiligen Mission ab. In Levels, in denen Sie Original-Szenen aus den Filmen nachspielen, stehen natürlich nur die darin verwickelten Charaktere zur Verfügung. Mehr Infos zu Helden, Missionen und Spielaufbau finden Sie ausführlich erklärt auf den nachfolgenden Seiten.

Genau wie die Helden gewinnen auch ganz normale Einheiten an Erfahrung und bekommen mehr Panzerung, feuern schneller oder teilen mehr Schaden aus. Das macht Sinn, schließlich nehmen Sie Ihre Truppen wie in **Codename: Panzers** von Level zu Level mit. Sinnloses Verheizen von Einheiten ist vor allem in der guten Kampagne tabu, denn top ausgebildete Truppen sind in den späteren Levels der Schlüssel zum Sieg. Der böse Feldzug spielt sich da anders: Hier genügt oft eine große Zahl Orks, um einen Level zu gewinnen.

> Die Schlacht um Mittelerde verknüpft Rollenspiel- und Strategiemissionen ähnlich gekonnt wie seinerzeit Warcraft 3.

Die Magie von Mittelerde

Neben den magischen Fähigkeiten der Helden stehen pro Seite noch zwölf weitere, globale Zaubersprüche zur Verfügung. Manche dieser Kräfte sind passiv, andere können Sie nur ein Mal einsetzen und müssen sich dann über einen bestimmten Zeitraum wieder aufladen. Die Zaubersprüche schalten Sie anhand von Power-Punkten frei, die man für eroberte Gebiete und erledigte Gegner erhält. Ein Lob an die Designer: Unter den magischen Sprüchen ist keiner, dessen Icon virtuellen Staub ansetzt; alle sind durchweg sinnvoll und wurden von uns ausgiebig benutzt.

Echte Massenschlachten?

Wie in **Dawn of War** kommandieren Sie keine einzelnen Soldaten, sondern kleine Trupps von bis zu zehn Mann. Echte Massenschlachten sind eher selten; selbst beim Kampf um Helms Klamm tummeln sich maximal 200 bis 300 Leute gleichzeitig auf dem Monitor. Weil die Gegner aber in mehreren Wellen gegen die Mauern branden, hat man trotzdem das Gefühl, einer Schlacht epischen Ausmaßes beizuwohnen. Die Größe des eigenen Heeres ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Kommando-Punkten und der Zusammensetzung Ihrer Streimacht. Wenn Sie beispielsweise zu Beginn einer Mission 140 Kommando-Punkte besitzen und Ihre aktuelle Armee aus fünf Reiter-Einheiten zu jeweils 20 Punkten besteht, bleiben Ihnen noch 40 Punkte – das reicht meist nur für ein, zwei neue Truppen.

Die Zahl der Kommando-Punkte lässt sich steigern, indem man Gebiete erobert, die 10 oder 20 Punkte als Boni geben – mehr dazu auf Seite 76. Witzigerweise wird das Einheiten-Limit oft gesprengt – beispielsweise, wenn man sämtliche Kommandopunkte bereits investiert hat und in manchen Missionen aufgrund der Story trotzdem noch Verstärkungen bekommt.



PANIK, PANIK Unsere Gondor-Fußsoldaten wollten gerade ein Lager der Südländer ausheben, als dieser mächtige Olifant aus seiner Brutstätte platzt.

ICH MACH DICH PLATT Eomer und die Reiter von Rohan reiten einfach alles nieder, was ihren Pferden unter die Hufe kommt. Auch Uruk-Lanzenträger haben hier das Nachsehen.

Die gute Kampagne

1. Den Balrog vernichtet!



Gleich zu Beginn der guten Kampagne spielen wir das Ende des ersten Films nach: Die Gefährten kämpfen sich alleine durch Moria – und treffen auf den Balrog.

2. Helms Klamm verteidigt!



Die Uruk-Hais greifen Helms Klamm an! Wir verteidigen 20 Minuten mit sechs Helden und einer Hand voll Elben, bis endlich Eomer und Gandalf auftauchen.

3. Isengard geflutet!



Saruman muss für seine Taten bezahlen. Mit den Hobbits Merry und Pippin und dem Ent Baumbart zerstören wir den Damm und überfluten Isengard.

Magische Momente

Die Schlacht um Mittelerde bietet zwei Solo-Kampagnen, in denen man die guten oder die bösen Jungs spielt. Auf der hier abgebildeten 3D-Karte zieht man in beiden Feldzügen rundenweise eine von maximal zwei Armeen und kämpft pro Zug um ein Gebiet – die Schlacht selbst wird dann in Echtzeit ausgefochten.

Zusätzlich zu den Bewegungen der großen Heere bahnen sich auch Frodo und die Gefährten ihren Weg durch Mittelerde und lösen dabei wichtige Ereignisse aus den Filmen aus. Genau die dürfen Sie dann in teils sehr spannenden Aufträgen nachspielen (siehe Bilderleisten). Hierzu zählen Schlachten wie die Belagerung von Helms Klamm oder der Angriff auf Minas Tirith, aber auch Rollenspiel-ähnliche Missionen wie der Kampf bei Amon Hen oder die Minen von Moria, in denen Sie nur Ihre Helden steuern dürfen. Abgesehen von diesen Story-Missionen, deren Zeitpunkt man nicht beeinflussen kann, haben Sie die freie Wahl, in welches Gebiet Sie als Nächstes einfallen.

Entscheidet man sich für die gute Seite, kann man das Spiel nach 21 Missionen lösen (dauert ungefähr 30 Stunden). Wer aber wirklich jeden Landstrich erobern möchte, hat sage und schreibe 37 Levels und eine geschätzte Spielzeit von rund 50 Stunden vor sich. Dazu kommt noch die böse Kampagne mit mindestens 18 Missionen und knapp 15 Stunden Spielzeit. Und wer auch hier alles erobern will, muss 36 Levels spielen und sollte dafür grob 30 Stunden einplanen.



Die böse Kampagne

1. Die Ents eingeäschert!



Werden die Ents erst entfesselt, sind sie kaum aufzuhalten. Ergo fackelt Saruman in der zweiten Mission der bösen Kampagne alle Baumriesen in Fangorn ab.

2. Boromir erledigt!



Mit dem Uruk-Hai-Helden Lurtz verfolgen wir die Gefährten und stellen sie bei Amon Hen. Genau wie im Film überlebt Boromir diesen Tag nicht.

3. Edoras abgefackelt!



Das Volk von Rohan denkt, dass es hinter den Holzpalisaden von Edoras sicher wäre. Ein Irrglaube, wie wir den Pferdeliebhabern gleich zeigen werden.

4. Nord-Ithilien befreit!



Die mächtigen Olifanten haben keine Chance gegen Faramir und die Flammenpfeile der Waldläufer-Bogenschützen.

In Ithilien trifft Frodo auf Faramir, der fortan als Held spielbar ist. Dank des abwechslungsreichen Designs eine der besten Missionen in **Schlacht um Mittelerde**.

5. Die Spinne Kankra besiegt!



Während Sam die Spinne Kankra mit dem Licht von Erendiel blendet, hockt Gollum auf einem Vorsprung und hofft, dass die Riesentarantel den Hobbit erledigt.

Auf der Suche nach Frodo befreit Sam in Cirith Ungol erst Gondor-Soldaten, kämpft gegen die Riesenspinne Kankra und anschließend gegen ein ganzes Ork-Lager.

6. Minas Tirith gehalten!



Wir können die Orks nicht daran hindern, bis zum zweiten Verteidigungswall von Minas Tirith vorzudringen. Im Bild versengt Gandalf Gegner mit einem Lichtstrahl.

Amon Hen
Das Schwarze Tor
Minas Tirith
Mordors 2. Armee
Schicksalsberg
Osgiliath
Cirith Ungol
Nord-Ithilien
Mordors 1. Armee

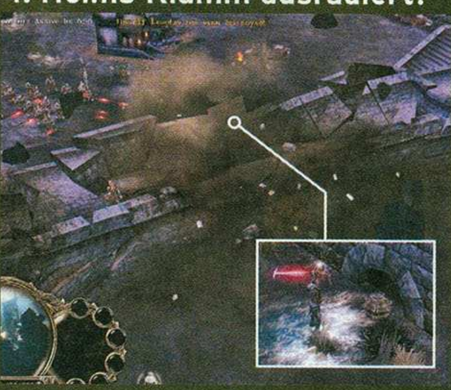
7. Sauron ist geschlagen!





In der letzten Mission der guten Kampagne ziehen wir vor das schwarze Tor, um Sauron abzulenken und Frodo Zeit zu verschaffen, den Einen Ring zu vernichten. Mordors letztes Aufgebot mit Hunderten von Orks, Trollen und Olifanten verlangt uns nochmal alles ab.

4. Helms Klamm ausradiert!



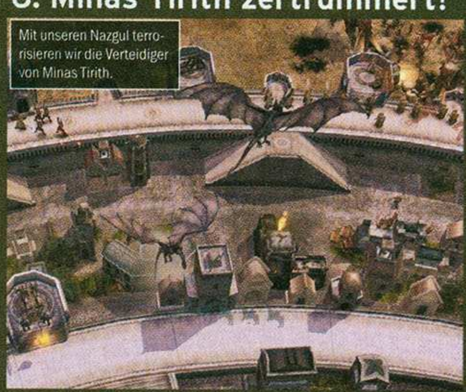
Helms Klamm uneinehmbar? Von wegen! Mit einer Sprengladung (siehe kleines Bild) zerbröseln unsere Truppen einfach den Wall und metzeln alles nieder!

5. Nord-Ithilien zertrampelt!



Schade, Gondor: Mit unseren neuen Einheiten, den mächtigen Olifanten, sind Steinmauern und Bogenschützen-Türme zur Verteidigung kein Problem mehr.

6. Minas Tirith zertrümmert!



Mit unseren Nazgul terrorisieren wir die Verteidiger von Minas Tirith.

Schluss mit lustig: Mit einem Heer aus Orks, Trollen, Katapulten, Olifanten und Nazgul überollen wir Minas Tirith – Mittelerde und der Eine Ring gehören Sauron!

Die Guten ...

In der guten Kampagne stehen Sie den Völkern von Rohan und Gondor bei ihrem Kampf gegen Sauron bei.

Das Schicksal von Mittelerde lastet in der guten Kampagne auf Ihren Schultern – führen Sie die Armeen Gondors und Rohans zum Sieg über das Böse. Sie starten zunächst mit den Reitern Rohans und spielen später unter der Flagge Gondors; zwischendurch wird das ganze immer wieder durch Rollenspiel-Missionen anstelle von Echtzeit-Schlachten aufgelockert. Positiv: So gut wie alle Höhepunkte aus der **Herr der Ringe**-Triologie werden auf mitreißende Art und Weise in Szene gesetzt. Von der Schlacht um Helms Klamm über die Verteidigung von Minas Tirith bis hin zum Kampf vor dem Schwarzen Tor ist alles dabei, was auch in den Filmen für Gänsehaut sorgte.

Anders als im bösen Feldzug stehen Ihnen aber weit mehr Helden in den Missionen zur Verfügung, was gleichzeitig ein Problem darstellt. Da es keine Pausentaste gibt und sämtliche Charaktere über mehr als eine Spezialfähigkeit verfügen, ist es ein Ding der Unmöglichkeit, alle Helden optimal einzusetzen. Hinzu kommt, dass man in der guten Kampagne ständig attackiert wird und deutlich weniger Ruhe- und Aufbauphasen als im bösen Feldzug hat, was zusätzlichen Druck auf den Spieler ausübt. Dadurch werden Schlachten wie Helms Klamm ziemlich hektisch, nach etwas Spielzeit gewöhnt man sich aber an das hohe Tempo.

GONDOR Die Siedlungen von Gondor besitzen Steinmauern, aber weniger Abwehrtürme als andere Völker. Dafür stehen viel mehr Gebäudetypen zur Auswahl.



ROHAN Die Lager von Rohan sind mit Holzpalisaden und vielen Abwehrtürmen vor Angreifern gesichert. Gleichzeitig hat Rohan weniger Einheiten- und Gebäudetypen.



ENTS Neben den Adlern sind die Ents die stärksten Einheiten auf der guten Seite. Lediglich Brandpfeile können sie ernsthaft verletzen.



Die guten Zauberkräfte

1. Heilung: Einheiten im Umkeis heilen
2. Elbenwald: Alle Einheiten bekommen +50% Panzerung, Gegner verlieren Boni
3. Geschenk der Elben: Alle Helden machen +50% Schaden
4. Macht der Istari: +100% Schaden auf Gandalfs Zaubersprüche
5. Aushebung: Die Bauern werden mit Schild und Schwert ausgerüstet
6. Sonnenlicht: Die Sonne bricht durch und blendet Ork-Einheiten
7. Elben rufen: Elben-Einheiten kommen zur Unterstützung
8. Reiter von Rohan rufen: Reiter kommen zur Unterstützung herbei
9. Adler rufen: Zwei mächtige Adler greifen ins Schlachtgetümmel ein
10. Anduril: +100% Schaden für Aragorn
11. Ents rufen: Zwei Ents herbeirufen
12. Armee der Toten rufen: Ruft die mächtige Armee der Toten für 2 Minuten herbei



Die Helden der guten Kampagne

1. Gandalf der Weiße verfügt über mächtige Zaubersprüche (Blitz, Druckwelle oder Lichtstrahl) und kann mit einem Pfiff das Pferd Schattenfell herbeirufen.
2. Aragorn bekommt im Laufe der guten Kampagne immer stärkere Fähigkeiten und ist am Ende neben Gandalf der wichtigste Held. Er kann andere Einheiten heilen und die Armee der Toten herbeirufen.
3. Legolas erlegt mit seinem Bogen mehr Gegner pro Mission als jeder andere Held und feuert später ganze Pfeilhagel auf einmal ab. Außerdem verbessert er die Erfahrung von Bogenschützen-Einheiten.
4. Der Zwerg Gimli wird in Kämpfen sprichwörtlich zum Berserker, schleudert Äxte als Fernangriff und springt wie ein Wrestler in Gegnerhorden, die von seiner Angriffswucht weggeschleudert werden.
5. In der guten Kampagne kann man Boromir vor dem (Film)Tod bewahren und ihn die komplette Kampagne hindurch als Held steuern. Er verbessert unter anderem die Erfahrung von Fußsoldaten.
6. Faramir ist Bogenschütze und Kämpfer zugleich und einer der vielseitigsten Helden.
7. Eomer ist zunächst der einzige Heldencharakter in den Strategiemissionen – ein zäher Kämpfer.
8. Theoden & Eowyn: Der König von Rohan und Eomers Schwester kämpfen zu Fuß oder auf einem Pferd.
9. Den Ent Baumbart kann man nur in der Isengard-Mission spielen – der stärkste Charakter von allen.
10. Die Hobbits Frodo, Sam, Merry und Pippin sind keine Superhelden, können aber gut austeilen.

... und die Bösen!

In der bösen Kampagne vereinen sich Isengard und Mordor, um ganz Mittelerde und den Einen Ring zu erobern.

Für den dunklen Fürsten Sauron ist endlich die Zeit gekommen, ganz Mittelerde zu unterwerfen – mit freundlicher Unterstützung des fiesen Zauberers Saruman. Mit dessen Armee aus Uruk-Hais beginnt der Spieler seinen Feldzug gegen Menschen, Elben und Zwerge. Wie in der guten Kampagne steuert man zunächst nur ein Heer (Isengard), mit dem man als Highlight Helms Klamm erobert. Später kommandiert man die Ork-Armeen Saurons und zerstört als krönenden Abschluss Minas Tirith.

Fast alle Missionen sind vom Aufbau her sehr ähnlich, meist läuft es auf „alles möglichst schnell platt machen" hinaus. Rollenspiel-Einlagen tauchen nur ein einziges Mal auf: Der Überfall von Uruk-Boss Lurtz und seiner Horde auf Frodo und Co. bei Amon Hen. Der Schwierigkeitsgrad ist im Vergleich zur guten Seite eher niedrig. Das liegt vor allem daran, dass man a) aufgrund der überschaubaren Zahl an Bösewichtern (siehe Kasten unten) meist nur einen Helden und dessen Spezialfähigkeiten einsetzen muss, und b) man in den Missionen selbst nicht so stark unter Zeitdruck steht. Einsteiger sollten daher zuerst die böse Kampagne spielen, denn der Spieler kann sich hier in aller Ruhe dem Ausheben seiner Armeen widmen. Und schlussendlich dafür sorgen, dass der Eine Ring wieder in die richtigen Hände fällt.



ISENGARD Der weiße Zauberer Saruman hat eine Vorliebe für Türme und verteidigt damit seine Lager. Für den Ressourcen-Nachschub sorgen Fleischereien und Erzminen.



MORDOR In den chaotischen Mordor-Lagern werden nicht nur Orks gezüchtet, sondern auch die Söldner der Horadrim angeworben. Letztere bringen ihre riesigen Olifanten mit.



NAZGUL Die Nazgul sind die tödlichsten Einheiten in Saurons Armee. Sie greifen wehrlose Gegner und lassen sie aus großer Höhe fallen.



Die bösen Zauberkräfte

1. Kriegsgesang: Orks machen +150% Schaden und bekommen +50% Rüstung
2. Palantir-Sicht: Spioniert Feinde aus
3. Industrie: kurzzeitig +200% beim Ressourcenabbau
4. Saurons Auge: Orks machen +150% Schaden, +200% Erfahrung
5. Verwüstung: Bäume werden in Ressourcen umgewandelt
6. Feuer schüren: +100% Ressourcen beim Holzabbau
7. Plünderer: Zusätzliche Ressourcen für getötete Feinde
8. Verdorbenes Land: Verdirbt eine bestimmte Stelle des Level-Bodens
9. Ruft die Horde: 200% schnellere Orc-Produktion
10. Dunkelheit: Verdunkelt den Level
11. Frostregen: Keine Heldenboni mehr
12. Balrog beschwören: Beschwört den Balrog

Die Helden der bösen Kampagne

1. Der Anführer der Ringgeister ist der gefürchtete Hexenmeister. Niemand weiß, was sich hinter seinem schwarzen Umhang verbirgt. Sobald er das Schlachtfeld betritt, schöpfen verbündete Einheiten wieder Mut – und die Feinde lassen im Gegenzug alle Hoffnung fallen.
2. Einst waren sie stolze Könige der Menschen, nun dienen sie dem finsteren Sauron als Ringgeister. Wenn sich diese Nazguls in die Schlacht stürzen, löst ihr Erscheinen bei normalen Fußsoldaten blanke Panik aus. Ein Schrei genügt, und sie erstarren vor Furcht.
3. Die Gier nach Wissen hat den einst weisen Zauberer Saruman korrumpiert. Nun kämpft er für Sauron und stellt eine riesige Armee aus Uruk-Hais zusammen, um damit Rohan zu überfallen. Seine Zaubermacht ist vergleichbar mit der von Gandalf, allerdings setzt Saruman mehr auf zerstörerische Magie.
4. Der Berserker Lurtz führt die Armee der Uruk-Hai in die Schlacht. Er ist sowohl mit Schwert als auch mit Pfeil und Bogen ausgestattet. Dadurch ist er einer der furchteinflößendsten Kämpfer auf dem Schlachtfeld und kann es mit jedem Gegner aufnehmen.
5. Obwohl ihn die Macht des Ringes fast komplett verdorben hat, würde Gollum alles tun, um den Einen Ring wieder in seinen Besitz zu bekommen. Magische Fähigkeiten stehen ihm nicht zur Verfügung, ebenso wie Waffen. Aus Schlachten hält er sich daher lieber heraus.



So einfach siedeln Sie in Die Schlacht um Mittelerde

In den Strategie-Missionen können Sie vier unterschiedliche Arten von Siedlungen vom Bauernhof bis zur Festung errichten – allerdings immer nur dort, wo die Kartendesigner einen speziellen Bauplatz dafür vorgesehen haben.



SIEDLUNG Allein stehende Bauernhöfe lassen sich an mehreren Stellen in den Levels errichten – und wechseln entsprechend oft den Besitzer, da jede Art von Verteidigung fehlt und sie somit leicht erobert werden können.



VORPOSTEN Bauplätze für solche Vorposten tauchen meist an strategisch wichtigen Plätzen in den Levels auf. Hier lassen sich drei beliebige Gebäude errichten. Im Bild sieht man beispielsweise einen Bogenschützen-Schießstand (links), einen Stall für Ritter (unten) und eine Kaserne für Fußsoldaten.



LAGER Diese Siedlungen besitzen je nach Volk eine unterschiedliche Menge an Verteidigungstürmen, welche Pfeile verschießen. Die Lager von Rohan und Gondor werden zudem von einer Mauer geschützt. Allen gleich ist die Zahl der Bauplätze: Sechs Gebäude lassen sich hier errichten.



FESTUNG In den späteren Levels bauen Sie Festungen, die über insgesamt neun Baupätze verfügen. Genau wie die Lager werden nur die Festungen von Rohan und Gondor von einer Mauer inklusive Tor geschützt.

Alles über Technik, Sound & Bedienung

Die Programmierer von **Schlacht um Mittelerde** sind wahre Meister der Täuschung – und das ist nicht negativ zu verstehen. Man glaubt nämlich ständig, mehr zu sehen, als tatsächlich da ist. Bei Lichte betrachtet sind die Massenschlachten nur unwesentlich größer als in den meisten anderen aktuellen Strategiespielen – von **Rome: Total War** ganz zu schweigen. Doch aufgrund geschickter Kameraführung, düsterer Stimmung und hohem Spieltempo fällt einem das gar nicht auf. Und wenn sich der Himmel verdunkelt, weil Sauron per Zauberspruch ein paar Wolken vor die Sonne schiebt, sind auch die unrealistischen, kreisrunden Schatten der meisten Einheiten kaum noch zu erkennen.

Nicht falsch verstehen: In puncto Grafik und Detailverliebtheit muss sich **Die Schlacht um Mittelerde** keineswegs hinter Saurons Schwarzem Tor verstecken. Landschaften und Gebäude sind mit ansprechenden Texturen verziert, und die eher realistische Farbgebung anstelle eines knallbunten **Warcraft**-Looks erzeugt genau jene beabsichtigte „Wow, das sieht ja aus wie im Film"-Atmosphäre. Dynamische Schatten für größere Einheiten wie Olifanten sorgen für zusätzlichen Realismus, und manche Zaubersprüche erzeugen einen kinoreifen Unschärfe-Effekt auf dem Monitor. Und wenn dann noch das Auge Saurons wie ein Suchscheinwerfer über die Landschaft streift und mit den düsteren Worten „I see you" die Entdeckung der Truppen des Spielers kommentiert, dürfte auch dem letzten Nörgler ein Schauer über den Rücken laufen.

Das sieht ja aus wie echt!

Die Animationen der Einheiten sind gerade für ein Strategiespiel absolute Weltklasse. Wenn Reiter aus vollem Galopp erst nach mehreren Metern zum Stehen kommen, Trolle sich unter Pfeilbeschuss winden und die eigenen Soldaten in Jubel ausbrechen, sobald sich ein Held in ihre Nähe bewegt, fühlt man sich ein wenig wie der heimliche Beobachter einer lebendigen Minia-

So schnell errichten Sie Gebäude

Ähnlich wie die Siedlungen lassen sich Gebäude nur an festen Bauplätzen errichten. Wie einfach und schnell das geht, erklären wir Ihnen hier.

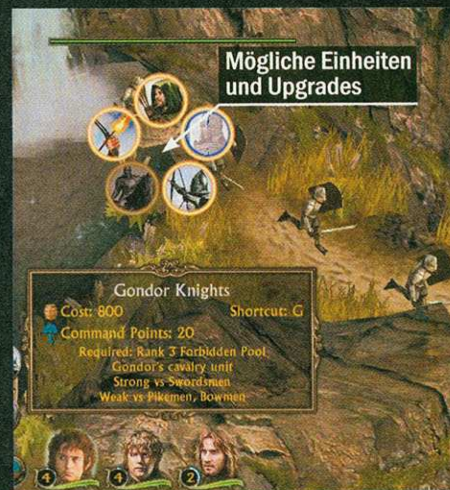


Sobald man auf das Symbol eines freien Bauplatzes klickt, erscheint ein kreisrundes Auswahlmenü mit allen zur Verfügung stehenden Gebäuden (im Bild für das Volk von Gondor). Ein Klick auf das entsprechende Symbol, und schon wird das jeweilige Bauwerk errichtet. Pro Level gibt es allerdings nur eine bestimmte Zahl an Baustätten, sodass Sie gezwungen werden, sich jedes neue Gebäude genau zu überlegen. Denn nahezu alle Einrichtungen gewinnen bei zunehmender Spielzeit an Erfahrung und produzieren dadurch schneller Ressourcen oder Einheiten. Eine Level-3-Farm abzureißen, weil man eine Kaserne braucht, tut weh!

So simpel produzieren Sie Einheiten

Ähnlich wie Gebäude und Siedlungen produzieren sie auch Einheiten mit nur einem einzigen Klick auf die entsprechende Einrichtung.

Um bestimmte Einheiten auszubilden, klicken sie einfach das Gebäude an, welches diesen Truppentyp herstellt. Genau wie bei den Bauplätzen poppt sofort ein kleines Menü auf, in dem neben den Einheiten auch die zu erforschenden Upgrades für den Truppentyp aufgeführt sind. Im Bild sehen Sie beispielsweise das Menü des Verbotenen Wasserfalls, ein einzigartiges Gebäude in der guten Kampagne. Hier können Sie neben Waldläufern (Symbol oben) auch Fußsoldaten, Bogenschützen und Ritter zu Pferd rekrutieren. Als Upgrade für die Bogenschützen stehen zudem Flammenpfeile zur Wahl.





TEAMWORK Während Gandalf und die anderen Helden diese Brücke aus nächster Nähe verteidigen, warten im Hintergrund unsere Elben-Bogenschützen schon auf die nächste größere Gegner-Welle. In der Zwischenzeit grillt der alte Zauberer Orks mit seinem Blitzzauber.

1 Leiste mit den freigeschalteten globalen Zauberkräften

2 „Palantir"-Menü mit Minimap: In diesem Menü werden bei bestimmten Ereignissen Videoclips aus den Filmen eingeblendet.

3 Optionsmenü (links), Abendstern/Ring-Menü für globale Zaubersprüche, Missionsziele

4 Infoleiste mit Goldreserven (links) sowie Übersicht über die Kommando-Punkte (Zahlen rechts)

5 Bild des aktuell ausgewählten Helden inklusive Level und Erfahrungsbalken

6 Auswahlmenü für alle Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten des jeweiligen Helden

7 Alle Helden einer Mission werden hier aufgeführt. Die Zahl gibt den Level an, während der grüne Balken den Gesundheitsstatus widerspiegelt. Wird ein Held angegriffen, flackert sein Bild rot auf.

turwelt. Man wartet im Grunde nur darauf, dass einem die kleinen Männlein auf dem Monitor zuwinken und salutieren.

Klarer Schwachpunkt ist die eingeschränkte Kameraführung, durch die man kaum aus dem Geschehen herauszoomen kann und schnell mal die Übersicht verliert. Dass man umgekehrt verblüffend nah an die polygonarmen Einheiten heranzoomen kann, ist wiederum kaum nachzuvollziehen.

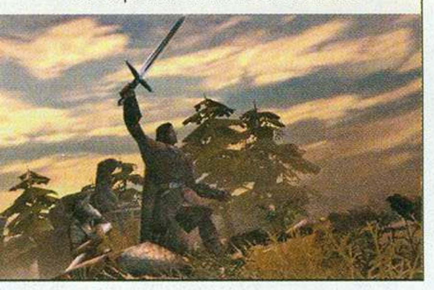
Nur vom Feinsten

Unser Artikel basiert auf der englischen Version von **Die Schlacht um Mittelerde**, in welcher die Originalstimmen, -Soundeffekte und -Musikstücke aus den Boxen hämmern. Dank EAX-3-Unterstützung wirkt die Geräuschkulisse auf einem 5.1-System so realistisch, dass man glaubt, man würde gerade selbst mit Eomer in die Schlacht reiten. Höchstnoten hat sich auch die vorbildliche Bedienung verdient. Das Palantir-Menü lässt sich einfach bedienen, eine Pausen-Funktion in den Schlachten werden Anfänger aber vermissen.

Den Mehrspieler-Modus konnten wir vorerst nur im LAN testen, da noch keine Server online waren – eine entsprechende Wertung liefern wir nächste Ausgabe nach. Problematisch: Die LAN-Partien gerieten öfter ins Stottern, wenn größere Armeen aufeinanderprallten und Zaubersprüche über den Monitor fegten. Die Auswahl an Karten ist riesig; leider laufen die Gefechte oft auf Tankrushes hinaus. Ein Punkt, den **Warcraft 3** auch heute noch deutlich besser macht. (dg)

Oscar-würdig?

Vor und nach bestimmten Missionen werden kurze Rendervideos abgespielt, in denen Originalszenen aus dem Film mit der Engine nachgestellt sind. Weil sich die Grafik aufgrund der polygonarmen Darstellung der Einheiten nicht für Nahaufnahmen eignet, ist die Qualität der Clips nicht wirklich berauschend.



Quo vadis: So wählen Sie Armeen und Missionen aus

Abgesehen von den Storymissionen können Sie Ihren Mittelerde-Feldzug frei planen. Nach dem Kampf um Helms Klamm verfügen Sie in beiden Kampagnen über zwei Armeen (1) und können alle Landstriche angreifen, die auf direktem Wege erreichbar sind. Die zur Auswahl stehenden Ländereien werden auf der Karte angezeigt (2), oft begleitet von kurzen Videoclips (3) aus den Filmen. Wollen Sie zum Beispiel in der guten Kampagne nach dem Kampf um Minas Tirith das Schwarze Tor (4) belagern, müssen Sie erst ein daran angrenzendes Gebiet erobern. Alle Gebiete geben zudem unterschiedliche Boni auf Kommando- oder Power-Punkte.



IM WETTBEWERB

WARCRAFT 3 TEST IN PCG 08/02	SPELLFORCE TEST IN PCG 01/04	DIE SCHLACHT UM MITTELERDE TEST IN PCG 01/05
	TECHNIK	
GUT (82%)	**SEHR GUT** (91%)	**SEHR GUT** (95%)
+ 3D-Grafik im Comic-Look + Vielfältige Animationen der Einheiten + Kinoreife Musik, Sprachausgabe mit Herz – Karge Levels, polygonarme Einheiten – Grafik wirkt insgesamt veraltet	+ Detailreiche Fantasy-Welt + Hohe Weitsicht in der Verfolger-Perspektive + Immer noch schöne Spezialeffekte + Alle Dialoge wurden vertont – Hohe Hardware-Anforderungen	+ Optisch umwerfende Massenschlachten + Geschmeidig animierte Einheiten + Schöne, detaillierte Landschaften + Original-Sprecher, -Musik und -Sounds – Kamera könnte weiter rauszoomen
	ATMOSPHÄRE	
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (90%)	**SEHR GUT** (94%)
+ Tiefgründige Story + Vier bombastische Rendervideos + Viele Zwischensequenzen in Spielgrafik + Viele gescriptete Ereignisse	+ Eigenständige Fantasy-Welt + Aufwendiges Renderintro und -outro + Interessante Hintergrundgeschichte + Viele gescriptete Ereignisse	+ Totale **Herr der Ringe**-Atmosphäre + Viele Renderclips und gescriptete Ereignisse + Die tollsten Helden der Spielegeschichte + Viele Szenen aus den Filmen als Mission + Auch die böse Seite spielbar
	SPIELDESIGN	
SEHR GUT (90%)	**GUT** (88%)	**SEHR GUT** (95%)
+ Exzellentes Tutorial + Süchtigmachende Rollenspiel-Elemente + Zahlreiche spannende, optionale Quests + Extrem abwechslungsreiche Missionsziele + Standardmäßig mitgelieferter Editor	+ Innovatives Click&Fight-System + Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie + Über 100 Stunden Spielzeit – Gegner hat unbegrenzt Ressourcen – Feind-KI greift immer an der gleichen Stelle an	+ Innonovatives Palantir-Menü + Knapp 80 Stunden Solo-Spielzeit + Herausragende Storymissionen + Viele Helden mit Spezialfähigkeiten + Einheiten u. Gebäude gewinnen Erfahrung.
	MULTIPLAYER	
SEHR GUT (93%)	**AUSREICHEND** (66%)	**GUT** (84%)
+ Battle.Net-Anbindung + Vier Rassen bieten strategischen Tiefgang + Viele Mehrspieler-Karten + In der Online-Szene anerkanntes Strategiespiel + Viele Online-Ligen und -Turniere	– Zäher Aufbauart – Lediglich ein Spielmodus	+ Umfangreicher Skirmish-Modus + Sehr viele Mehrspieler-Karten + Alle Helden aus den Kampagnen spielbar – Läuft meist auf Tankruhses hinaus – Teilweise hoher Lag in LAN-Gefechten
	SPIELSPASS	
GUT (88%)	**SEHR GUT** (90%)	**SEHR GUT** (93%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 25 STD. – 50 STD. – 75 STD. – 100 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 26 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 100 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 80 Stunden

1 Schon beim Optionsmenü machen die Entwickler ernst: Hier sieht, fühlt und hört sich wirklich alles nach **Der Herr der Ringe** an. Filmatmosphäre pur!

2 Der hohe Schwierigkeitsgrad der guten Kampagne sorgt für Verzweiflung. Höhepunkt ist sicherlich die höllisch schwere Mission bei Helms Klamm.

3 Die Schlacht um Minas Tirith ist einer der Höhepunke in **Die Schlacht um Mittelerde**. Bis zum letzten Level „Das schwarze Tor" ist es nun nicht mehr weit.

4 Wer die gute Kampagne durchgespielt hat, kann sofort mit der bösen Seite weiterspielen. Die ist insgesamt etwas leichter und bietet weniger Rollenspiel-Missionen.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN

Prozessor	Details	Klasse 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	Klasse 1 1.024x768	Klasse 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	Klasse 2 1.280x1.024	Klasse 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	Klasse 3 1.280x1.024	Klasse 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	Klasse 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Die Schlacht um Mittelerde wird aufgrund einer fps-Limitierung mit maximal 30 Bildern pro Sekunde dargestellt. Da es bei einem Strategiespiel kaum schnelle Bewegungen gibt, reicht das für einen flüssigen Spielablauf aus. Angesichts der sehr guten Grafik sind die Anforderungen überraschend gering.

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

CA. € 55,-
9. DEZEMBER 2004

DIRK GOODING



„Eine neue Macht erhebt sich! Mittelerde erobert mühelos das Strategie-Genre."

Ich gebe zu: Ich war aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades der guten Kampagne (Stufe Mittel) schockiert. Keine Pausentaste, acht Helden mit Spezialfähigkeiten und 2.000 Uruk-Hais vor den Mauern von Helms Klamm – wie soll man das reibungslos hinbekommen? Nach und nach habe ich mich aber an das hohe Spieltempo gewöhnt und bin völlig süchtig geworden. Und spätestens nach der grandiosen Schlacht in Nord-Ithilien war klar: **Die Schlacht um Mittelerde** ist das derzeit beste Strategiespiel, das man für Geld kaufen kann. So viel Atmosphäre, Detailverliebtheit und Spielzeit gibt es in keinem anderen Spiel.

PETRA FRÖHLICH



„Schlacht um Mittelerde gehört ab sofort zur Spiele-Allgemeinbildung"

Sobald die ersten Orks per Sturmleiter über die Mauer hopsen, bricht regelmäßig Hektik aus – dieses Spiel ist nichts für schwache Nerven. Doch wer erst einmal die Reise nach Mittelerde antritt, kehrt erst nach fachmännischer Entsorgung des Rings wieder zurück. Helms Klamm, Minas Tirith, Isengard, Moria: Die überraschend knackige Kampagne ist eine einzige Aneinanderreihung dramatischer Gänsehaut-Szenen, die man so bislang noch nicht gesehen hat und über die man noch Tage später mit leuchtenden Augen spricht. Das schaffen nicht viele Spiele. Spieldesign, Sound, Flair, Bedienung – **Der Herr der Ringe** ist ab sofort das Maß aller Dinge.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA LA
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.333 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Totale **Herr der Ringe**-Atmosphäre
+ Zwei Solo-Kampagnen (Gut/Böse)
+ Original-Sprecher, -Musik & -Sounds
+ Kinderleichte Bedienung per Palantir-Menü
– Teilweise hoher Schwierigkeitsgrad

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
93	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Sehr gut (98)
	Steuerung	Sehr gut (94)
	Mehrspieler	Gut (84)

Playboy?

PC-Software
10,-€ je Titel

Playst
20,-€

Runaway

Der Planer 3



Soul Calibur 2



ATARI Magic the Gathering



Goofy Skateboarding



ATARI Der Tempel des elem. Bösen



eidos Tomb Raider Angel of Darkness



UBISOFT XIII



UBISOFT Splinter Cell

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, ProMarkt, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

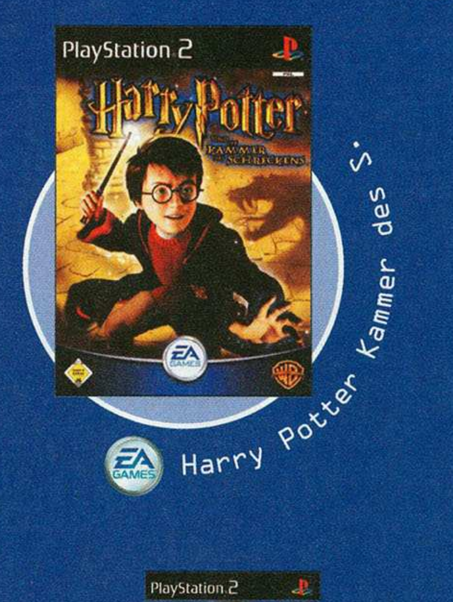
Playboy!

tion2
Titel

Playstation1
15,-€ je Titel

FIFA 2003

NFS Porsche



Harry Potter Kammer des S.



Hot Wheels Extreme Racing



Celebrity Deathmatch

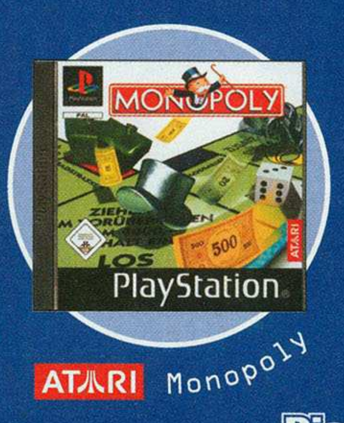
Yetisports Deluxe



Monopoly Party



The Italian Job



Monopoly



Spiel dir Einen

www.software-pyramide.com



Die Siedler

Das Erbe der Könige | Weihnachtszeit, Siedlerzeit: Doch in der fünften Auflage ändert sich nicht nur das Wetter, sondern auch das Spielprinzip...

Wenn die bevorzugte Ketchupmarke die Rezeptur umstellt oder die Lieblings-Schauspielerin eine neue Frisur ausprobiert, dann stehen die Zeichen auf Veränderung. Die fünfte **Siedler**-Generation ist so eine Veränderung – und was für eine: Früher ein 2D-Aufbau-Spiel mit Höchstwerten auf der nach oben offenen Wuselfaktor-Skala, leicht untersetzten Siedlern und dem Gewimmel eines Ameisenhaufens, heute ein 3D-Echtzeit-Strategiespiel mit realistisch anmutenden Figuren. Bringen wir es daher schnell hinter uns: Mit den bisherigen Folgen 1 bis 4 hat **Das Erbe der Könige** im Grunde nur den berühmten Seriennamen und das Entwicklungsstudio Blue Byte gemeinsam. Der jüngste Sprössling der **Siedler**-Familie ist zwar immer noch „blaubytig", aber etwas aus der Art geschlagen. Gleiches gilt für Prinz Dario aus Thalgrund, den Sie in 15 linear zu bewältigenden Missionen zurück auf den Thron seiner Vorfahren hieven. Dazu erobern Sie Stück für Stück des Königreichs zurück, verteidigen Stellungen und attackieren die Festungen des finsteren Schwarzen Ritters.

Von wegen „typisch Siedler"

Ausgangspunkt ist Ihr Haupthaus: Für 50 Taler pro Exemplar erwerben Sie zunächst Leibeigene in Ihrer Burg. Leibeigene kön-

DER BÖSE
Sieht nicht nur fies aus, sondern ist es auch: Der Schwarze Ritter ist Ihr erklärter Gegenspieler in der Kampagne. Wo er hintritt, wächst kein Gras mehr – kein Wunder, dass die Missionen zum Kampagnenende hin zunehmend in unwirtlichen, finsteren, unzugänglichen Gebirgsgegenden angesiedelt sind.

DIE GUTEN
Die Gefährten von links nach rechts: Pilgrim, Helias, Ari, Hauptdarsteller Dario, Erec und Salim. In ihren Händen liegt das Schicksal der Siedler.

nen Häuser zusammenklopfen und reparieren, Wälder roden und – wenn's sein muss – auch Rohstoffe abbauen. Weitaus zügiger beherrschen das Bergleute; sobald Sie einen Steinbruch entdeckt oder ein Schwefelvorkommen freigelegt haben, lassen Sie dort einfach eine Mine hochziehen. Kumpel und Handwerker wollen ein Dach über dem Kopf und regelmäßig was zu beißen – Bauernhof und Wohnhaus sind gleichermaßen wichtig und gehören deshalb neben jede Mine und in jede Siedlung. Für solche Gebäude, für Forschung sowie Upgrades brauchen Sie Lehm, Steine und Holz, fürs Militär sind im weiteren Verlauf Eisen und Schwefel wichtig. Das früher **Siedler**-typische „Jedem Landwirt seine eigene Sense" entfällt – wo einst Heerscharen von Figuren Schweinehälften, Schwerter und Hämmer durch die Gegend wuchteten, erscheint ein gefällter Baum sofort als „Holz" im Bestand. Steinmetze, Schmiede, Alchimisten, Sägewerker und Ziegelbrenner holen diese Rohstoffe im Haupthaus oder Lager ab und vermehren auf diese Weise Ihre Vorräte.

Was für die Bildung tun

Wie fast jedes Strategiespiel verlässt sich auch **Das Erbe der Könige** auf einen **Age of Empires**-kompatiblen Technologiebaum mit rund 40 Errungenschaften – wer in der Hochschule die „Wehrpflicht" erforscht, darf fortan Kasernen bauen. Fast alle Gebäude lassen sich mehrfach ausbauen und schalten so noch mehr Updates frei. Dann veredelt die zum Sägewerk beförderte Sägemühle beispielsweise Pfeilspitzen, die Schmiede verstärkt Rüstungen, in die Eisenmine passen fünf statt vier Bergleute. Die Obergrenze aller Siedler ergibt sich durch Anzahl und Ausbaustufe Ihrer Dorfzentren; je mehr Sie kontrollieren, desto höher das Limit. Allzu forsche Angriffslust wird so wirksam ausgebremst – wer angreifen will, muss nicht nur erkunden und besetzen, sondern eben auch clever bauen.

Steuern durch Steuern

„Es ist Zahltag" – diese frohe Kunde erschallt alle zwei Minuten und spült Steuergelder Ihrer Arbeiter in die Kasse. Ohne Steuern keine Forschung, ohne Arbeiter keine Steuern – auch das motiviert zum Siedeln und Expandieren. In Notzeiten erhöhen Sie kurzfristig den Tarif, allerdings auf die Gefahr hin, dass die Motivation der Bevölkerung sinkt. Doch das Justieren



SCHLACHT UM HEIMATERDE Auch in Erbe der Könige kommt es zu gewaltigen Schlachten. Gekämpft wird mit Schwert, Helebarde und Pfeil & Bogen.

ZU SPÄT Bei Darios Eintreffen in der Siedlung brennen die Wohnhäuser bereits lichterloh. Jetzt beginnt die Fahndung nach den Verursachern dieser Schandtaten.

TREFFSICHER Mit viel Engagement trainieren unsere Bogenschützen an den Zielscheiben. Diese Bogenschießanlage hat das maximale Ausbaustadium erreicht.

So kontrollieren Sie Ihre Siedler

Wer Spellforce, Age of Empires oder ein beliebiges anderes Echtzeit-Strategiespiel kennt, kommt mit Erbe der Könige auf Anhieb zurecht. Beispiel: Ein Rechtsklick auf den Wald lässt Leibeigene sofort zur Axt greifen.



der Steuerschraube ist allenfalls im Mehrspielermodus von Belang, wenn man sich auf Kosten des geschröpften Volkes einen Vorsprung heraussiedelt. Denn an zwei Dingen mangelt es zumindest in der Kampagne so gut wie nie: an Geld und glücklichen Siedlern. Nach 20 Missionen werden Sie daher feststellen, dass Sie etwa die Bank (vermehrt das Guthaben an Talern), Gute-Laune-Macher wie Statuen und Blumenrabatte oder die Kathedrale samt Moral-förderlichen Mönchen kaum benötigt haben. Mangel an Stein oder Eisen beheben Sie durch „Handel": Auf dem Marktplatz wählen Sie die gewünschte Menge und klicken dann auf den Rohstoff, den Sie eintauschen möchten. Doch Vorsicht: Wer beispielsweise regelmäßig große Mengen Schwefel zukauft, muss zunehmend mehr bieten.

Wehrt euch!

Während der Aufbauphase schützen Sie Ballisten- und Kanonentürme vor Feinden. Sobald Sie sich stark genug fühlen, ziehen Sie in Richtung feindlicher Stellungen. Bis es so weit ist, sollten Sie Ihre Siedlung bis zum Maximum ausgebaut und erforscht haben. Schwertkämpfer, Speerträger, Fernkämpfer, Reiter und Kanonen gibt es in jeweils vier Ausbaustufen; kommandiert wird jeweils der Anführer einer Soldatengruppe – das erleichtert die Kontrolle größerer Armeen erheblich. In Gefechten können die Einheiten maximal fünf Erfahrungspunkte erkämpfen; die Auswirkungen (etwa ein schnellerer Heilungsprozess) merkt man in der Praxis leider kaum. Die Kräfteverhältnisse sind indes ordentlich ausbalanciert: Lanzenträger heben die starken Reiter schnell aus dem Sattel, und die auf Distanz sehr effektiven Bogenschützen haben im Nahkampf keine guten Karten. Gleich mehrere Soldaten auf einmal erledigen die empfindlichen Kanonen-Modelle, die dank super Reichweite jeden Verteidigungsturm knacken. Keine Panik, wenn Kugeln mitten ins Getümmel donnern: Statt frustrierendem „friendly fire" trifft's stets nur die Gegner. Kleiner optischer Schönheitsfehler: Die Kanonen fahren in- und übereinander.

Die nagelneuen Siedler-Helden sind nicht nur zum Kämpfen da, sondern erkunden auch die Karte und nehmen sich der Quests an.

Das sind mir ja schöne Helden

Eine adrette Bogenschützin, ein säbelrasselnder Araber, ein Sprengstoff-kundiger Kampfzwerg, ein adeliger Ritter und der greise Helias bilden das Helden-Quintett, das Dario im Verlauf der Story um sich schart. Die Helden sind insbesondere dazu gut, die Landschaft zu erkunden und launige Quest-Dialoge mit Schurken, Dorfältesten und Einsiedlern zu führen. Obendrein sind sie natürlich besonders widerstandsfähig und schlag-



DACH ÜBERM KOPF Es fehlt an Häusern - die Schmiede wärmen sich am Lagerfeuer (links).

kräftig. Viele Quests können Sie ohne die beiden Spezialfähigkeiten pro Held gar nicht lösen: Ari etwa verschafft sich unentdeckt Zugang in feindliches Gebiet, Pilgrim sprengt versperrte Felsengänge frei und Dario schickt einen Falken zur Erkundung los. In entlegenen Ecken findet man Schatzkisten und ausräucherbare Räuberhöhlen. Das Sondieren der Karte lohnt sich – Steinbrüche und Schwefelvorkommen findet man häufig dort, wo man sie am wenigsten vermutet. Wenn ein Held das Zeitliche segnet, kann er reaktiviert werden, indem Sie einfach andere Einheiten an seinen Grabsteins bugsieren.

Im Auftrag Ihrer Majestät

Ein Ausrufezeichen über einem Mönch, Statthalter oder Bergmann signalisiert: Ich habe eine Quest für dich! Die ist in der Regel Pflicht, zuweilen aber auch Kür, mit der man sich die Lösung der Mission deutlich erleichtert (etwa, weil man zusätzliche Truppen an die Seite gestellt bekommt). In den Quests befreien Sie entführte Wissenschaftler, bauen Kathedralen, Universitäten, Wohnhäuser und Türme an vorgesehenen Stellen, begeben sich zwecks geschmeidigen Smalltalks in entlegene Dörfer, kommen Intrigen auf die Schliche, belagern Festungen, lauern Gegnern vor Höhlen auf, beseitigen eine Räuberplage greifen befreundeten Städten mit Geld- und Sachspenden unter die Arme und lassen es regnen und schneien. Das Anwerfen der Wettermaschine gehört zu den letzten Tiefausläufern des Technologiebaums – zu diesem

THRON-FOLGER

Rüstung und Bewaffnung von Hauptdarsteller Dario werden immer pompöser und damit eines Prinzen würdig. Zu Beginn startet er allerdings im schlichten Leinen-Outfit (s. Abbildung), ausgestattet mit einem einfachen Schwert. Immer an seiner Seite: ein stolzer Falke, der auf Ihr Geheiß für den Feind unbemerkt die Karte auskundschaftet – so lassen sich Gefahren frühzeitig erkennen.

So spielt sich Die Siedler



1. Eine eilige Depesche muss schnellstens die Fürstin erreichen – unsere Helden eskortieren die Botin und räumen die Schurken beiseite.

2. Geschafft! Die Kundschafterin galoppiert durch das Stadttor und übergibt die Nachricht. Neuer Auftrag: die Abwehr der Belagerung.

3. Nächster Schritt: eine funktionierende Siedlung – unsere Leibeigenen ziehen Betriebe hoch, konstruieren Minen, Kasernen und Sägewerke.

Über einen Gebirgspass überfallen uns permanent Schurken – mit geballter Waffenkraft bereiten wir dem Spuk ein verlustreiches Ende.

7. Zutat 1 gibt's an diesem Wasserfall; der Zugang ist durch Felsen versperrt und muss zunächst freigesprengt werden.

4. Der Zugang in ein rohstoffreiches Tal ist durch umgestürzte Baumstämme versperrt – unsere Leibeigenen rücken mit Äxten an.

5. Die Steinbrüche müssen zunächst freigelegt werden – ein Fall für Sprengmeister Pilgrim und seine Bomben.

Nicht nur der Winter steht vor der Tür: Mit dem ersten Schnee würden die Gegner über den zugefrorenen See marschieren. Wir zeigen den Ablauf einer typischen Mission.



6. Bruder Johannes gibt den Zugang zu den Schwefelminen frei – wenn wir zwei Zutaten für ein Gebräu besorgen. Ein Fall für Pilgrim und Ari!

8. Dank Tarnfähigkeit erreicht Bogenschützin Ari unbemerkt die Schatzkiste in den Sümpfen auf Feindesgebiet und besorgt eine weitere Zutat für den Mönch.

9. Nur der eingesperrte Wissenschaftler kennt den geheimen Bauplan für die Wettermaschine – Ari befreit ihn aus seinem Gefängnis.

10. Der Winter bricht ein – wenn wir nicht schnell handeln, gelangen die gegnerischen Truppen über die gefrorenen Gewässer in die Stadt.

11. Um die Wettermaschinen zu aktivieren, brauchen wir Schwefel – mit unseren Kanonen und Soldaten erobern wir die Minen unserer Gegner.

12. Wann wird's mal wieder richtig Sommer? Jetzt! Wir haben genügend Schwefel für unsere eigene Wettermaschinen. Die Sonnenstrahlen stoppen die Eiszeit.

13. Feuchtes Vergnügen: Das plötzlich einsetzende Tauwetter lässt die Belagerungstruppen buchstäblich untergehen – Sieg auf ganzer Linie!

Die wichtigsten Neuheiten

Spielprinzip, Missionsdesign, Grafik, Steuerung - Das Erbe der Könige macht vieles anders als die vier Vorgänger. Die Unterschiede im Überblick:



Alles 3D
Man sieht's sofort: Die Siedler-Welt profitiert von aufwendigeren Effekten, hochdetaillierten Figuren, natürlich wirkenden Landschaften und sehenswertem Wasser.



Der Technologiebaum: Neue Gebäude und Upgrades werden gezielt erforscht und freigeschaltet.



Regen, Schnee, Sonnenschein: Sieht nicht nur toll aus, sondern ist ein taktisch wichtiges Element – geringere Sichtweite, passierbare Flüsse.



Die Siedler – bislang ein Synonym für gemütliche Knuddel-Figuren. Der neue Stil ist deutlich realistischer.



Schwertkämpfer, Bogenschützen und Reiter kontrollieren Sie gruppenweise – dadurch bleiben Kämpfe übersichtlich.



Die Helden: Jeder der sechs Superstars beherrscht zwei Tricks – etwa Tarnung, Sprengung, Heilung.



Sechs statt Dutzender Waren: Holz, Lehm, Stein, Schwefel, Eisen und Taler sind die Grundlage für Gebäude, Minen, Soldaten.

Zeitpunkt haben Sie stets eine beachtliche und funktionierende Siedlung aufgebaut. Der Wetterturm funktioniert nur mit entsprechenden Kraftwerken, in denen der jederzeit auslösbare Wetterumschwung vorbereitet wird. Schneeflocken verwandeln die Karte dann in eine winterliche Grüße-aus-Schladming-Idylle – mit weit reichenden Konsequenzen: Flüsse und Seen gefrieren und werden anschließend passierbar – gut für Sie, wenn Ihre Leibeigenen auf Inseln gelangen wollen, schlecht für Sie, wenn das gegnerische Heer geradewegs über das gefrorene Eis marschiert und Ihre Basis an Stellen unter Beschuss nimmt, wo Sie es am allerwenigsten erwartet haben. Auf geschlossener Schneedecke kommen alle Siedler zudem deutlich langsamer voran – auch das ein taktisches Element. Wenn die Konkurrenz mit Kanonen vor Ihren Burgmauern steht, lohnt sich womöglich ein zünftiger Wolkenbruch – die Bindfäden reduzieren nämlich die Sichtweite und damit auch den entscheidenden Vorteil von Bogen- und Armbrustschützen. Die Kampagne macht weidlich Gebrauch von diesem Wetter-Feature – verdörrte Bäume gieren nach Wasser, überflutete Regionen flehen hingegen um den Stopp sintflutartiger Regenfälle.

Qualität made in Germany

Musik, Synchronisation, Effekte, Story, Zwischensequenzen, Charaktere, Animationen, Menü-Design – all das ist handwerklich sehr solide gemacht. Die Grafik gehört mit zu den schönsten im Strategie-Sektor: Erkennbar viel Hingabe steckt in jeder einzelnen Figur, jedem einzelnen Bauwerk mit allerlei rotierendem mechanischem Gerät. Wer ranzoomt, macht Bekanntschaft mit dem – wie es Blue Byte nennt – „Aquariumeffekt". Kanonen werden hier tatsächlich Schritt für Schritt gegossen und per Lastkran aufs Fahrwerk gehievt, in der Schießanlage zielen Bogenschützen mit Inbrunst auf vorbeiflitzende Zielscheiben, Gelehrte krakeln an der Universität Formeln an die Schultafeln. Erst recht die Figuren sind ausgesprochen fein ausgearbeitet und schlagen in ihrem Detailgrad fast alles auf dem Markt – inklusive **Schlacht um Mittelerde**. Die meisten Ereignisse werden daher nicht zu Unrecht in Form von Spiel-Grafik erzählt. Die lebendige Spielwelt besteht zudem aus hoppelnden Karnickeln, herumstreunenden Wölfen und sich sanft im Wind wiegenden Wäldern.



MOBILMACHUNG Hochbetrieb in Stallungen, Kanonenfabriken und auf Schießständen: Unsere Truppen bereiten sich auf die Belagerung der Kerberos-Festung vor.

Meine Mühle, meine Mine, meine Burg: Bauen Sie doch, wo Sie wollen

Erst in einer vollständig ausgebauten Siedler-Stadt kommt das rechte Mittelalter-Feeling auf. Fast jedes Gebäude kann mehrfach upgegradet werden. Wir zeigen Ihnen, welche Bauwerke in jede Siedlung gehören.



1. Schmiede Veredelt Eisen und verstärkt Rüstungen

2. Sägewerk Vervielfacht Holzvorräte und optimiert Pfeile

3. Bauernhof Handwerker und Kumpel versorgen sich hier mit Nahrung

4. Marktplatz Lagerplatz und An- und Verkauf von Rohstoffen

5. Schießanlage Rekrutiert Bogen- und Armbrustschützen

6. Hochschule Die Gelehrten erforschen neue Technologien. Kann zur Universität ausgebaut werden.

7. Kaserne Rekrutiert Schwertkämpfer und Lanzenträger

8. Alchimistenhütte Veredelt Schwefel, ermöglicht den Bau von Wettermaschine und -Kraftwerk

9. Ziegelhütte Vermehrt Lehmvorräte

10. Stall Rekrutiert Kavallerie und erforscht Upgrades für Reiter

11. Steinmetzhütte Optimiert die Stein-Ausbeute, verstärkt Mauern

12. Kanonengießerei Produziert vier verschiedene Kanonen-Modelle

13. Wetterturm Aktiviert Sonnenschein, Regen oder Schneefall

14. Wohnhaus Beherbergt Minen-Arbeiter und Handwerker

15. Kapelle Mönche motivieren Ihre Siedler zu Höchstleistungen

16. Bank Vermehrt Ihre Ersparnisse an Talern

17. Dorfzentrum Ausbau ermöglicht weitere Leibeigene, Arbeiter, Soldaten

18. Burg Produziert Leibeigene, kann zur Festung und Zitadelle ausgebaut werden. Wenn das Gebäude fällt, ist die Mission verloren.

Geschmackssache: Diplomzyniker Oliver Kalkofe als „Mentor" kommentiert technologische Durchbrüche und strauchelnde Helden mit süffisantem Unterton.

Ein ganz neues Siedler-Gefühl

Für wen ist das neue **Siedler** geeignet? Anders als das mächtige und ausgesprochen anspruchsvolle **Spellforce** mit seinem ausgeprägten Heldentum ist **Erbe der Könige** ein Echtzeit-Strategiespiel klassischer Bauart, das Sie in Ruhe aufbauen und erforschen lässt, ehe es zu größeren Schlachten kommt. Im Vergleich zu **Spellforce** ist das **Siedler**-Universum wesentlich überschaubarer und kommt über die Komplexität eines **Shrek**-Leinwandabenteuers nicht hinaus. Entwaffnend logische Quests, berechenbare Gegner und ein nicht übermäßig verschachtelter Technologiebaum sorgen dafür, dass Einsteiger Spaß haben und Strategie-Profis mit Karacho durch die Kampagne donnern. In den Disziplinen „Aufbau" und „Produktion" – einst typische **Siedler**-Stärken – bleibt **Anno 1503** König; Wirtschaftskreisläufe sind so gut wie nicht vorhanden. Dass **Das Erbe der Könige** bis zum Abspann motiviert, liegt an den abwechslungsreichen Missionen, an der wunderschönen Grafik, der einfachen Bedienung, der erheblich verbesserten Zugänglichkeit und originellen Missionen – diese Versprechen wurden also eingehalten. Wenn Sie in **Siedler**-Folge **3** oder **4** wegen der unglaublich umständlichen Steuerung ausgestiegen sind, werden Sie hier **Die Siedler** bestimmt wieder für sich entdecken. Für Multiplayer-Fans wird das wohl nur bedingt gelten, denn trotz schöner Netzwerk-Karten für zwei bis sechs Spieler, klassischen Modi wie „Eroberung" (also Deathmatch), „Technologierennen" (Wettsiedeln), einem Zeitspiel nach Punkten, Blitzpartien (mit üppigerem Startkapital) und einstellbarer Waffenstillstands-Zeit sind die Partien wegen der gemächlichen Aufbauphase weit weniger packend als etwa in **Warcraft 3**. (pf)

IM WETTBEWERB

SPELLFORCE TEST IN PCG 01/04	DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE TEST IN PCG 01/05	DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE TEST IN PCG 01/05
TECHNIK		
SEHR GUT (91%)	**SEHR GUT** (95%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Detailreich ausgeschmückte Fantasywelt + Enorme Weitsicht in 3rd-Person-Ansicht + Aufwendige Spezialeffekte + Alle Dialoge wurden vertont – Hohe Hardware-Anforderungen	+ Optisch umwerfende Massenschlachten + Geschmeidig animierte Einheiten + Original-Sprecher, -Musik und -Sounds + Schöne, detaillierte Landschaften – Kamera könnte weiter rauszoomen	+ Hochdetaillierte Figuren + Aufwendig animierte Gebäude + Lebendige Spielwelt, Wetterwechsel + Leistungsfähige Grafik-Engine – Kanonen fahren ineinander
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (94%)	**GUT** (81%)
+ Eigenständige Fantasy-Welt + Aufwändiger Vor- und Abspann + Komplexe Hintergrundgeschichte + Viele geskriptete Ereignisse	+ Totale Herr-der-Ringe-Atmosphäre + Rollenspiel- und Strategiemissionen + Die tollsten Helden der Spielegeschichte + Viele Renderclips und gescriptete Ereignisse + Die böse Kampagne	+ Schönes Renaissance-Flair + Angenehme Musik und Soundeffekte + Quests und Ereignisse in Spielgrafik – Farblose Helden, dünne Story – Grenzwertig: Oliver Kalkofe als Kommentator
SPIELDESIGN		
GUT (88%)	**SEHR GUT** (95%)	**GUT** (80%)
+ Innovatives Click&Fight-System + Mix aus Rollenspiel- und Echtzeit-Strategie + Über 100 Stunden Spielzeit – Gegner hat unbegrenzt Ressourcen – Feind-KI attackiert immer gleiche Stellen	+ Innovatives Palantir-Menü + Zwei unterschiedliche Solo-Kampagnen + Herausragende Storymissionen + Viele Helden mit Spezialfähigkeiten + Einheiten & Gebäude gewinnen Erfahrung	+ Einfache, komfortable Steuerung + Motivierende Missionen und schöne Quests + Zurückhaltender Gegner ermöglicht Siedeln – Kaum Wirtschaftskreisläufe, dünner „Handel" – Viele überflüssige Gebäude und Features
MULTIPLAYER		
AUSREICHEND (66%)	**GUT** (84%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)
– Zäher Aufbaupart – Lediglich ein Spielmodus	+ Umfangreicher Skirmish-Modus + Sehr viele Mehrspieler-Karten + Alle Helden aus den Kampagnen spielbar – Läuft meist auf Tankruhses hinaus – Teilweise hoher Lag in LAN-Gefechten	+ Konfliktfreier Spielmodus (Technologierennen) + Einstellbarer Waffenstillstand + Blitzpartie für zwischendurch möglich – Wenige taktische Finessen – Zeitintensiver, wenig spannender Aufbaupart
SPIELSPASS		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (93%)	**SCHULNOTE** (85%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 25 STD. – 50 STD. – 75 STD. – 100 STD.

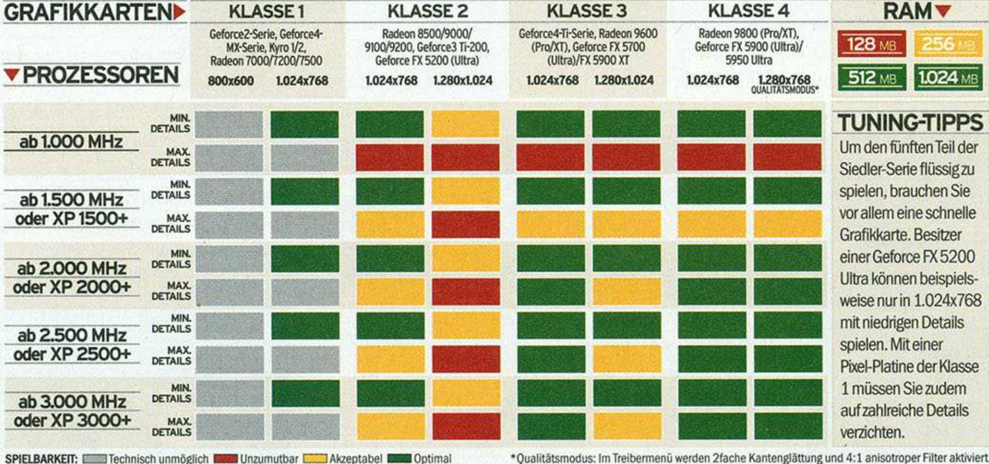
Spieldauer (Einzelspieler): 100 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 80 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 50 Stunden

1 Kategorie „Adam & Eva": Das Tutorial erklärt Spielprinzip und Bedienung bis ins kleinste Detail - erfahrene Strategiespieler können guten Gewissens überspringen.

2 Daumen nach oben für die Grafik: Überall gibt es etwas zu entdecken, die Detailverliebtheit verführt zum Ranzoomen und Zuschauen. Zumindest, bis der Feind naht.

3 Die Auftragsliste füllt sich: Die Fähigkeiten der Helden müssen in den Quests gezielt eingesetzt werden - gut! Enttäuschung: der unspannende „Handel".

4 Profis schaffen die Kampagne in weniger als 50 Stunden, wer sich fürs Siedeln Zeit nimmt, braucht entsprechend länger. Freispielkarten verlängern den Aufbau-Spaß.



SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

CA. € 50,-
25. NOVEMBER 2004

PETRA FRÖHLICH



„Tolles Strategiespiel, doch das Erbe der Aufbau-Könige müssen andere antreten."

Bildhübsche Grafik, herausfordernde Karten und die durchdachte Steuerung motivieren zum Durchspielen – allerdings eher den **Age of Empires**-Spieler als den **Anno**-Fan. Denn statt Siedlungen und Produktionsketten zu tunen, upgraden Sie hier Ihre Schmiede und bringen Kanonen in Stellung – den einzigartigen Optimierungsspaß früherer Siedler-Folgen findet man inzwischen eher in **Anno 1503**. Im Vergleich zur Adrenalin-Pumpe **Mittelerde** ist das neue Siedler hingegen der reinste Balsam - hier darf ich in Ruhe vor mich hin siedeln, ohne ständig um meine Leibeigenen fürchten zu müssen. Starkes Comeback!

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Weniger Gewusel, mehr Strategie: Wo Siedler draufsteht, ist ein anderes Siedler drin."

Wer ein Auto einer bestimmten Marke oder die CD einer bestimmten Band kauft, hat eine ganz konkrete Erwartungshaltung. Einerseits an die Qualität, anderseits - wie im Falle der **Siedler** - ans Spielgefühl. Und das hat sich so sehr verändert, dass die „5" hinter dem Wort **Siedler** tatsächlich missverständlich wäre. Ob im Redaktions-Netzwerk oder in der Kampagne: Das „neue" **Siedler** macht auf Anhieb Spaß, fast alles wirkt aus einem Guss. Dazu trägt auch die wirklich schmucke und liebevolle Grafik bei. Mein Tipp an alle Aufbau-Fans: Testen Sie in jedem Fall die umfangreiche Demo auf der Heft-CD/DVD. Das ideale Spiel für die Feiertage!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blue Byte
Studionote: gut
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Motivierende, originelle Missionen
+ Narrensichere, einsteigerfreundliche Bedienung
+ Exzellente Grafik mit vielen Details
+ Genügend Zeit zum Aufbauen und „Siedeln"
– Kaum Siedler-typische Elemente

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	sehr gut (90)
	Sound	gut (81)
	Steuerung	gut (88)
	Mehrspieler	befriedigend (75)



BLASSE TIERWELT In der klassischen Draufsicht sieht die neue 3D-Optik ziemlich bescheiden aus.

Zoo Tycoon 2

Schwangere Zebras, todkranke Giraffen und inkontinente Besucher: Das Leben als Zoodirektor ist kein Zuckerschlecken.

Sagen Sie dreimal schnell nacheinander „Zehn Ziegen ziehen zehn Zentner Zucker zum Zoo" – das ist schwerer, als beim kinderleichten zweiten Teil von Microsofts Tierparksimulation **Zoo Tycoon** schwarze Zahlen zu schreiben und Tiere sowie Besucher bei Laune zu halten.

Ganz schön affig

Wie beim Vorgänger schlüpfen Sie in die Rolle eines Zoodirektors und stampfen mit ausreichend Startkapital einen Zoo aus dem Boden. Von den 30 verfügbaren Tierarten sind anfangs nur eine Hand voll verfügbar, der Rest wird erst im Spielverlauf freigeschaltet. Mithilfe der leicht fummeligen Steuerung spendieren Sie Eisbären ihr schneebedecktes Gehege und pflanzen Schimpansen einen Mini-Urwald in die Landschaft. Für Pflege und ausreichend Futter sorgt ein Tierpfleger; das nötige Kleingeld tragen die anspruchslosen Besucher in Ihren Tierpark. Falls Sie dann noch genug Toiletten aufgestellt haben, sind alle glücklich und der Rubel rollt.

3D-Tierwelt

Wenigstens bei der Grafik haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen und den angestaubten 2D-Look des ersten Teils durch eine zeitgemäße und stufenlos zoombare 3D-Optik ersetzt. (cs)



◀ **A WALK IN THE PARK** Im neuen Gast-Modus können Sie Ihren Tierpark aus der Besucherperspektive betrachten.

ZEBRASTREIFEN Nicht ▶ nur Ihre Besucher, sondern auch die Tiere verraten anhand von aufpoppenden Smileys, wie es ihnen geht.



ZOO TYCOON 2
CA. € 50,-
26.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Na ja. Wenn schon Zoo, dann doch lieber ‚Wir Kinder vom Bahnhof Zoo'!"

Der zweite Teil von Microsofts Tierpark-Simulation macht durchaus Laune und keinesfalls weniger Spaß als der kurzweilige Vorgänger, hat allerdings bis auf die lediglich in der höchsten Zoomstufe schmucke 3D-Optik nichts wirklich Neues zu bieten. Im Gegenteil: **Zoo Empire** oder **Wildlife Park** offerieren Hobby-Zoodirektoren genauso viele Tierarten und Bauoptionen sowie eine abwechslungsreichere Kampagne. Mit seinem auf Dauer monotonen Spielablauf und der teils fummeligen Steuerung ist **Zoo Tycoon 2** jedenfalls nichts für mich.

PETRA FRÖHLICH



„Witziges Affentheater – falls Sie keinen anderen Zoo-Manager besitzen."

Zoo ausbauen, Wege verlegen, Tiergehege mit passenden Pflanzen und Spielzeug ausstatten – und das bei schmucker Grafik: Bereits nach wenigen Spielminuten setzt der bekannte Suchtfaktor des Vorgängers ein. Und wenn die Schimpansenfamilie Nachwuchs vermeldet, möchte man vor Freude glatt eine Flasche Schampus köpfen. Anders als beim deswegen kritisierten Vorgänger bewegen sich Schwierigkeitsgrad und Steuerung auf familienfreundlichem Niveau. Versierte Aufbauspiel-Tycoons und **Zoo Tycoon 1**-Spieler dürften sich also unterfordert fühlen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blue Fang Games
Studionote: Gut
Publisher: Microsoft Game Studios
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Ordentliche 3D-Optik
- \+ Riesige Auswahl an Tieren
- \+ Über 300 Bauobjekte
- − Teils ungenaue Steuerung
- − Langweilige Kampagne

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
73	Grafik	Befriedigend (74)
	Sound	Ausreichend (68)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	- (--)



GRUPPENZWANG Wenn Sie von einer größeren Gegnermenge bedroht werden, hilft ein Zauber wie dieses Feuerballspektrum weiter.



MÄRCHENSTUNDE An einigen Stellen greift Kult auf handgezeichnete Bilder zurück und treibt so die Geschichte voran.



GUT GEDACHT In Gebäuden und Zelten verlieren Sie nicht die Übersicht: Das Spiel blendet das Dach einfach aus.

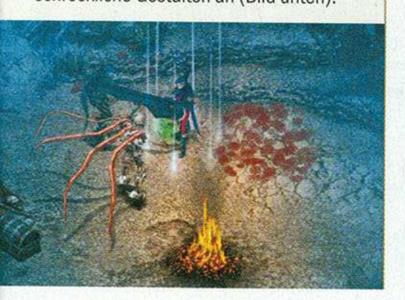
Kult: Heretic Kingdoms

Paralleldimension: Kult vereint ein magisches Fantasy-Königreich mit einer schaurigen Traumwelt. Zumindest ansatzweise.

Doppeldeutig



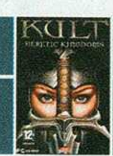
Unterwegs in Parallelwelten
Jeder Ort existiert in zwei Dimensionen: Während wir in der normalen Welt auf einen freundlichen Händler treffen (Bild oben), greifen uns in der Traumwelt schreckliche Gestalten an (Bild unten).



Religion ist Tod. Tod der Religion! Unter diesem Motto verfolgt und bestraft die Inquisition jeden, der nur ansatzweise zu Göttern betet. Als ob das nicht genug wäre, leidet die Bevölkerung der Häretischen Königreiche unter den Intrigen der machtsüchtigen Thronanwärter. Mittendrin: eine junge Kämpferin, die ein altes, magisches Artefakt vernichten muss, um den Einfluss der Inquisition zu stärken.

Jenseits des Lebens

Wenn Sie gar nicht in die Rolle der unerfahrenen Heldin schlüpfen möchten, werden Sie enttäuscht. Denn **Kult** verzichtet auf mehrere Charakterklassen, wie sie in vergleichbaren Rollenspielen zu finden sind. Dafür punkten die Häretiker mit einem Paralleluniversum. Jederzeit wechseln Sie auf Knopfdruck in die Totenwelt. Solche Dimensionsreisen sind etwa dann ganz nützlich, wenn Sie einer bevorstehenden Niederlage im Kampf ausweichen wollen. Doch selbst im Jenseits ruhen Sie nicht in Frieden, denn hie und da greifen den Spieler Traumwesen, Geister und Dämonen an. Praktisch: Mithilfe solcher Teleportationen schleichen Sie sich unbemerkt an Ihre Feinde heran, reisen in die Welt des Lebens zurück und führen einen Überraschungsangriff aus. Doch trotz dieser Innovation kommt **Kult** nicht an **Sacred** heran: Mit seiner kurzen Spielzeit und 50 Quests bietet **Heretic Kingdoms** lediglich ein Fünftel des Umfangs der Konkurrenz. Auch die simple Charakterentwicklung überzeugt nicht ganz: Die junge Dame bildet sich hauptsächlich in Magiekunst weiter, Spieler mit Vorlieben für Krieger kommen deshalb nicht auf ihre Kosten. Deshalb nur ein „Befriedigend". (bb)



KULT: HERETIC KINGDOMS
CA. € 35,-
25.10.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Der Name ist Programm? Schön wär's, aber wenigstens hat es Kult versucht."

Die Story stimmt und die abwechslungsreichen Quests beeinflussen mit ihrem Ausgang die Spielwelt. Abhängig von Ihren Entscheidungen mündet **Kult** in eine der sechs möglichen Endsequenzen. Auch der Wechsel in die Traumwelt bringt frischen Wind ins Genre. Tragisch nur, dass **Heretic Kingdoms** so klein ist und die Entwickler wenige Möglichkeiten zum Charakteraufbau integriert haben – damit hätte der Titel schon eher Kultstatus erreichen können. Denn gerade fortgeschrittene Abenteurer fühlen sich bei diesem Action-Rollenspiel unterfordert.

THOMAS WEISS



„Spätestens nach einem Wochenende ist die Monsterjagd vorbei – zu wenig."

Wie schon bei **Diablo 2** und **Sacred** macht mich die Jagd nach Gegenständen süchtig. Auch wenn **Kult** interessante Quests bietet, tröstet mich das nicht über die schwache Charakterentwicklung hinweg. Gelungen finde ich indes die Möglichkeit, bereits besuchte Orte nochmals in der Paralleldimension zu erkunden, in der selbst friedliche Dörfer zu einem gefährlichen Ort verkommen. Doch Sie gruseln sich nicht lange, denn nach spätestens einem Wochenende ist die Monsterjagd vorbei. Gerade für Genre-Fans ist das eindeutig zu wenig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 3D People
Studionote: -
Publisher: Flashpoint AG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Interessante Möglichkeiten in der Parallelwelt
- + Einsteigerfreundlich
- + Sechs verschiedene Spielenden
- − Eingeschränkte Charakterentwicklung
- − Veraltete Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
69	Grafik	Befriedigend (70)
	Sound	Befriedigend (69)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	- (-)

Razer™

Diamondback™






Die präziseste Maus der Welt!

1600dpi pure Sensorleistung - 4x präziser als bisherige High-End Mäuse

16Bit High Speed Datentransfer

5,8 Megapixel/s bei 6.500 Frames pro Sekunde

7 Tasten - individuell mit Makro-Funktionen programmierbar

Extrem kurze Reaktionszeit

RAZER DIAMONDBACK ist die ultimative Maus
- entwickelt von Gamer n für Gamer!

Inklusive hochwertiger
Tasche aus Neopren

16BIT High Speed Wired Connection

1600DPI





Offiziell im Vertrieb der
JÖLLENBECK GmbH
info@speed-link.com
www.speed-link.com



Art.-Nr. RZD-1600

www.RAZERSTORE.com



DREIDIMENSIONAL Dank echter 3D-Engine können Sie die Kamera frei drehen und zoomen – so ist Übersicht garantiert.

Fire Department 2

Ein Kurzschluss beim Konzert, ein gewaltiger Flächenbrand im Wald – in Fire Department 2 gibt es viel zu löschen.



MITTENDRIN Bei Bränden in Gebäuden ist schnelles Handeln wichtig.

ALTERNATIV Metallbrände können nur mit Speziallöschmittel bekämpft werden.

Eine Gruppe Jugendlicher ist in eine Feuerwerksfabrik eingedrungen, um Knallkörper zu stehlen. Es kommt, wie es kommen muss: Die Einbrecher lösen einen Kurzschluss aus, der die Fabrik in Brand setzt. Der Sprengstoff explodiert und verwandelt den gesamten Häuserblock binnen Sekunden in ein flammendes Inferno. Jetzt treten Sie auf den Plan: **Fire Department 2** macht Sie zum Einsatzleiter der Feuerwehr. Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel dirigieren Sie Rettungs- und Löschtrupps: Die linke Taste markiert, ein Rechtsklick erteilt Befehle.

Strikte Vorgaben

Gleich nach dem ausführlichen Tutorial führt der Einzelspieler-Modus durch vier Kampagnen. Sie werden mit Katastrophen in Einkaufszentren, Industrieanlagen und sogar Fußballstadien konfrontiert. Sehr schön: Die jeweils drei Missionen eines Abschnitts sind in Geschichten eingebunden. Direkt auf den erwähnten Unfall in der Feuerwerksfabrik folgt etwa ein Einsatz, bei dem ein Industriegelände von Trümmern der Fabrik getroffen wurde.

Vom Spielablauf her hat sich gegenüber dem Vorgänger wenig getan – leider, denn es fehlt nach wie vor an Abwechslung. In jedem der zwölf Einsätze kommen die gleichen Löschzüge und Standard-Feuerwehrleute zum Einsatz. Später eilen Leiterfahrzeuge oder Schaumstationen zu Hilfe, mit denen Brandschützer in höhere Etagen gelangen oder brennendes Öl bekämpfen. Einen deutlich spürbaren Unterschied zwischen diesen Einheiten gibt es jedoch nicht. Spezialisten, die völlig andere Taktiken zulassen – etwa das Löschflugzeug –, stehen viel zu selten bereit. (js)



FIRE DEPARTMENT 2
CA. € 45,-
25.11.2004

JUSTIN STOLZENBERG



„Feuer als echte Bedrohung: Fire Department 2 ist spannend, weil glaubwürdig."

Schade, dass sich zu schnell Routine breit macht. Denn in keinem vergleichbaren Spiel ist der Kampf gegen Feuer und Flammen so spannend wie in **Fire Department 2**. Flammen und Rauch entwickeln sich sehr glaubwürdig, daher ist durchdachtes und vorsichtiges Vorgehen gefragt. Wenn ich zum Beispiel ruckartig die Tür zu einem geschlossenen Raum öffne, in dem ein starker Brand wütet, kann es eine heftige Explosion geben – und schon kommt's zum Backdraft. Packend inszeniert!

PETRA FRÖHLICH



„Mit menschlichen Mitspielern macht Fire Department 2 mehr Spaß!"

Das für mich größte Ärgernis des Vorgängers wurde nicht ausgemerzt: Nach wie vor neigen Feuerwehrleute dazu, Umwege zu laufen oder zu faulenzen, obwohl im Nebenraum ein Feuer lodert. Diese KI-Probleme lassen unnötige Hektik aufkommen, weil man sich um jede Kleinigkeit selbst kümmern muss. Wirklich gut gefällt mir hingegen der Mehrspieler-Modus: Wahlweise werden die Singleplayer-Einsätze mit geteilten Einheiten bestritten oder jeder steuert in drei Kooperativ-Missionen eine eigene Basis – schöne Idee.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monte Cristo
Studionote: Befriedigend
Publisher: Pointsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Vielfältige, detaillierte Szenarien
- + Authentische Nachbildung echter Einsätze
- + Glaubwürdige Effekte, gute Optik
- − Eintöniger, linearer Missionsablauf
- − Stellenweise Probleme bei Routenfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
70	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Ausreichend (63)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)

DIE GESCHICHTE DES ZWEITEN WELTKRIEGES WIRD NEU GESCHRIEBEN



1939 WWII 1945

AXIS & ALLIES

In Axis & Allies erlebt der Spieler den Zweiten Weltkrieg in seiner ganzen Tiefe mit historischen Kampagnen für die Achsenmächte und die Alliierten. Dabei hat der Spieler die volle Kontrolle über die Land-, See- und Lufteinheiten seiner Armeen. Was wäre, wenn Deutschland die Schlacht um Grossbritannien gewonnen oder die Russen in Stalingrad besiegt hätte? Was, wenn Japan auf Midway gewonnen hätte oder etwa in Pearl Harbour gescheitert wäre? Axis&Allies schreibt die Geschichte des Zweiten Weltkrieges neu!

www.atari.de
www.axisandalliesrts.com

BEST PLAYED WITH









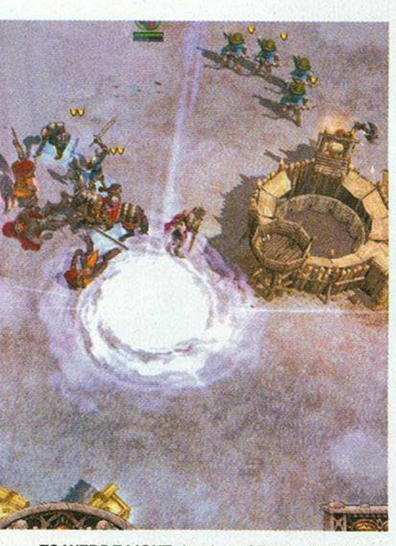




ATARI

Armies of Exigo

„Besser gut geklaut als schlecht erfunden", dachte sich Black Hole Entertainment und programmierte Armies of Exigo. Die Rechnung scheint aufzugehen.



ES WERDE LICHT Armies of Exigo geizt nicht mit Effekten wie diesem Blitzzauber.

Eine Geschichte, wie wir sie aus anderen Titeln kennen: Dunkle Elfen, finstere Ritter und weitere mies gelaunte Kreaturen wollen sich die Fantasy-Welt Exigo unter den Nagel reißen. Dazu schicken sie ihre Armeen auf die Erdoberfläche und legen auf ihrem Feldzug ganze Dörfer in Schutt und Asche. Nichts, was den Bewohnern von Exigo den Abschluss einer Altersvorsorge sinnvoll erschienen ließe – Grund genug, dem blutrünstigen Feind entgegenzutreten. Besonders originell klingt diese Geschichte nicht, schließlich haben wir Ähnliches schon in **Warcraft** gesehen. Doch die Art der Erzählung begeistert aufs Neue. Eine grandiose Schlacht eröffnet das Spiel, Tausende von Menschen und Orks donnern schreiend aufeinander zu, eingefangen von dramatischen Kameraeinstellungen. Das Klirren der Schwerter zerschneidet die Stille der Nacht, die Orks brüllen ihren hasserfüllten Angriffsruf aus und ein strahlender Held geht in die Knie, vom feindlichen Pfeil getroffen. Stimmungsvolle Musik untermalt das Chaos – Szenen, die selbst die Zwischensequenzen von **Warcraft 3** in den Schatten stellen, produziert von Grafikern, die bereits **Terminator 3**-Spezialeffekte inszeniert haben. Die optische Pracht erstreckt sich auf das gesamte Spiel. Die detaillierte 3D-Grafik stellt nebst hübschen Charakteranimationen auch überzeugende Licht-und-Schatten-Spiele dar und auch die Partikeleffekte wie Explosionen begeistern auf ganzer Linie.

Doppeltes Vergnügen?

Eine echte Neuerung stellt die Teilung der Spielwelt in zwei Ebenen dar. Ihre Streitkräfte kämpfen sowohl über als auch unter der Erde. Sobald Sie einen Eingang zu den Tunnelsystemen gefunden haben, schicken Sie die Truppen nach unten, um Monster auszuräuchern oder Schätze zu sammeln. Damit nicht genug: Beispielsweise ma-

Ihre Helden bringen auch unterirdische Gewölbe zum Glühen.

Ob eisige Wälder oder dunkle Höhlen: Unsere Truppen standen überall ihren Mann!



Ein überirdisches Vergnügen
Auf der Erde geht es zu wie in jedem andere Strategie-Titel. Sie sammeln Rohstoffe, bauen Ihre Basis auf und verteidigen Ihr Hab und Gut gegen die feindlichen Armeen. Die Grafik ist vollständig dreidimensional.



Aus der Höhle in die Höhle
Unter die Erde kommen Sie nur, wenn Sie einen Tunnel finden oder selber einen graben. Mit einer speziellen Funktion legen Sie den Ein- und Ausgang fest: Beispielsweise startet das Gewölbe in Ihrer Basis und endet hinter der feindlichen Siedlung.

WUSELIG Wenn man den Fantasy-Geschöpfen so bei ihrer Arbeit zusieht, erinnert das an „Die Siedler".



ALIENS Die Gefallenen greifen zwar auf dieselben Ressourcen zu, verfügen aber über einen eigenen Technologiebaum.





MONSTRÖS Besonders fies sind die kleinen Untiere oben links, die mit dem Bumerang aus der Ferne angreifen können.



LAVA IM WEG Wenn Sie Ihren Feinden den Weg abschneiden (indem Sie etwa eine Brücke zerstören), suchen diese nach anderen Routen.

chen Sie mit etwas Geschick die gegnerische Basis ausfindig und tauchen hinter den feindlichen Linien auf. Eine zweite Karte zeigt dabei stets Ihre Position in Gewölben und Sie können jederzeit per Knopfdruck zwischen den beiden Welten wechseln. Diese Teilung verdoppelt mal eben den strategischen Planungsaufwand, denn die beiden Ebenen sind direkt miteinander verknüpft. So locken Sie die Angreifer in den Tunnel und überfluten diesen kurzerhand, um daraufhin den geschwächten Kontrahenten mit Ihrer Armee zu überrennen. Doch keine falsche Vorfreude: Was Ihr Heer anrichtet, kann der Feind ebenso. Nicht schlecht staunten wir, als die Orks plötzlich in unserer Basis auftauchten und sich unsere Arbeiter vorknöpften. Zum Glück informiert Sie die Karte über jede Auseinandersetzung, sodass Sie im Notfall Maßnahmen ergreifen können.

Kunst? Intelligenz!

Obwohl **Armies of Exigo** Sie auch unter die Erde entführt, spielt es sich wie ein klassischer Echtzeit-Strategietitel. Die Geschichte enthält weder neue Erkenntnisse, noch glänzt sie mit überraschenden Wendungen. Lediglich die herausragende Qualität der Videosequenzen überzeugt. Im direkten Vergleich mit **Warcraft 3** fällt auf, dass die Rollenspiel-Elemente weniger relevant sind. Auch die Auftragsvielfalt lässt zu wünschen übrig. Dafür haben die Entwickler bei der KI gute Arbeit geleistet. Unsere Truppen greifen Feinde selbstständig an, der Heiler hält sich im Hintergrund und muntert verletzte Einheiten auf und die Soldaten behindern sich nur selten gegenseitig. Selbst in den dunklen Gängen der engen, unterirdischen Gewölbe bleiben sie nicht hängen. All diejenigen, die in die Jahre gekommene **Warcraft** 3-Optik nicht mehr begeistert, sollten einen Blick auf **Armies of Exigo** werfen. (tw)



ARMIES OF EXIGO
CA. € 45,-
09.12.2004

THOMAS WEISS



„Armies of Exigo setzt auf Altbewährtes. Damit kann ich gut leben."

Für mich als großer **Star**- und **Warcraft**-Fan ist **Armies of Exigo** willkommener Nachschub. Nach dem kurzen Tutorial kann ich sofort loslegen und meine Basis aufbauen, Rohstoffe sammeln und die monströsen Widersacher in ihre Höhle zurückschicken. Die Aufteilung in zwei Ebenen reicht mir als Alleinstellungsmerkmal vollkommen. Die damit entstehenden taktischen Möglichkeiten kann ich wunderbar ausnutzen, um meinen Feinden kräftig in den Hintern zu treten. Lediglich die Story kommt mir sehr bekannt vor – allerdings wird sie dank der stimmungsvollen Rendersequenzen hervorragend erzählt.

BENJAMIN BEZOLD



„Sieht aus wie Warcraft, spielt sich wie Warcraft - wenn da nur nicht Mittelerde wäre ..."

Armies of Exigo liegt im Regal direkt neben **Schlacht um Mittelerde** – da fällt die Wahl nicht schwer. Trotz einer sehr ordentlichen Spielbarkeit kommt **Armies of Exigo** zu spät. Die Möglichkeit, gleichzeitig auf zwei Ebenen zu spielen, ist zwar in diesem Genre neu, die Geschichte ist jedoch nicht überzeugend, ebenso wie der Technologiebaum. Auch der rollenspielähnliche Aufstieg der Einheiten kann das nicht wieder gutmachen. Wenn Sie ein Fan klassischer Strategie-Spiele sind, wird Ihnen **Armies of Exigo** gut gefallen, alle anderen greifen indes zu **Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde**, das wir in dieser Ausgabe ab Seite 68 testen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Black Hole Entertainment
Studionote: –
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/12/12
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

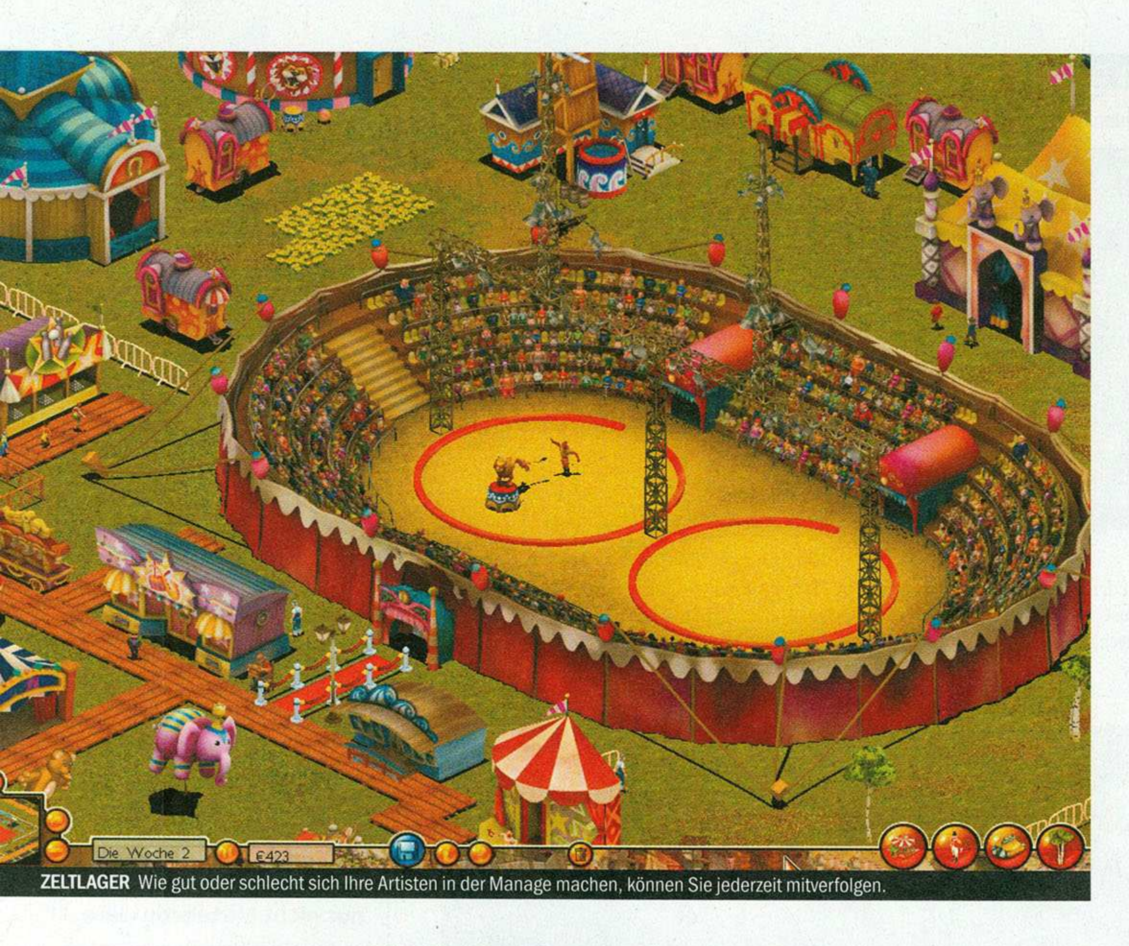
Minimum: 1.500 MHz, 384 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 768 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1 GB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Unkomplizierte Steuerung
- + Filmreife Zwischensequenzen
- + Zwei Spielebenen
- − Kaum Innovationen
- − Lahme Story ohne Überraschungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Gut (81)
	Sound	Gut (82)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (85)



ZELTLAGER Wie gut oder schlecht sich Ihre Artisten in der Manage machen, können Sie jederzeit mitverfolgen.

Roncalli Zirkus Tycoon

Star in der Manege: Als großer Zirkus-Zampano scheffeln Sie mit Clowns, Tiger-Shows und Popcornbuden ein Vermögen.



UNPASSEND Wer mag, kann sogar Achterbahnen neben sein Zirkuszelt bauen.

MINISPIELE Den Unterhaltungsfaktor Ihrer Schießbude können Sie selbst testen.

Bereits im Frühsommer als **Shrine Circus Tycoon** in den USA veröffentlicht, schwappt der mit mäßigen Kritiken bedachte Zirkus-Manager pünktlich zum Weihnachtsgeschäft über den großen Teich nach Deutschland.

Öde Kampagne

Zu Spielbeginn wählen Sie zwischen einem freien Spiel mit variablen Startbedingungen oder der Kampagne. In 15 wenig abwechslungsreichen Missionen gilt es unter anderem, eine bestimmte Anzahl von Artisten unter Vertrag zu nehmen, mindestens zwei Tiernummern aufzuführen, 500 Besucher in zwei Wochen anzulocken oder einfach nur einen festgelegten Geldbetrag zu erwirtschaften. Wie es sich für einen Zirkus gehört, nehmen Sie Ihr komplettes Equipment von Mission zu Mission mit, anstatt immer wieder bei null zu beginnen.

Neben dem in unterschiedlichen Größen erhältlichen Zelt umfasst Ihr Wanderzirkus Wohnwagen für Hochseilartisten, Clowns und Dompteure sowie einige Imbissbuden und kurioserweise auch Achterbahnen oder Riesenräder, die Sie neben Ihrer Manege platzieren. Deren Eintrittspreise können Sie wie die der Zirkusvorführungen zwar festlegen, eine detaillierte Finanzübersicht mit einer Aufdröselung aller Einnahmen und Ausgaben sucht man jedoch vergebens. Somit lässt sich nur schätzen, wie viel Kohle für Tiervorstellungen draufgeht oder was ein ausverkauftes Zelt einbringt. Das Besucher-Feedback ist ebenfalls dürftig: Welche Nummer besonders gut ankommt oder was fehlt, erfährt man praktisch nie. Noch enttäuschender als der minimalistische Wirtschaftspart ist die detailarme, unübersichtliche und technisch völlig veraltete 2D-Optik. (cs)



RONCALLI ZIRKUS TYCOON
CA. € 30,-
25.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Herausspaziert: lieblose Zirkusdirektor-Simulation mit gruseliger Grafik"

Die kunterbunte und seit jeher faszinierende Zirkuswelt wäre ein tolles Thema für ein Aufbau-Strategiespiel. Die Umsetzung des Ganzen macht aber nur beinharten **Tycoon**-Fans Spaß. Warum verlaufen sich meine Artisten immer auf dem Weg zum Zelt? Wieso erhalte ich keine Meldung, wenn neue Bauoptionen verfügbar sind? Woher soll ich wissen, was meine Besucher sehen wollen, wenn sie es mir nicht mitteilen? Und was hat ein Zirkus mit Achterbahnen, Autoskootern und Wildwasserrutschen zu tun? Greifen Sie besser zu **Rollercoaster Tycoon 3**.

PETRA FRÖHLICH



„Witziger Aufbaustrategie-Happen mit zu vielen Mängeln - schade!"

Die **Rollercoaster Tycoon 2**-Gedächtnisgrafik hat durchaus ihren Charme. Und auch der knackige Schwierigkeitsgrad gefällt mir ebenso wie die große Auswahl an Zirkusnummern ausgesprochen gut. Was ich von einigen Programmfehlern nicht behaupten kann. Wenn ich meinen kompletten Zirkus abreißen darf, weil mein Muskelmann irgendwo festhängt und nicht zur Vorführung kann, nervt das gewaltig. Genau wie das witzlose Feedback-System meiner Gäste. Mit der Standard-Floskel „Diese Show ist verblüffend" kann ich nicht viel anfangen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reality Flux
Studionote: –
Publisher: NBG Multimedia
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 200 MHz, 64 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1

PRO UND CONTRA

- + Knackiger Schwierigkeitsgrad
- + Viele Bauobjekte
- − Technisch veraltete Grafik
- − Schwacher Wirtschaftspart
- − Wenig abwechslungsreich

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
63	Grafik	Ausreichend (63)
	Sound	Mangelhaft (57)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	– (-)


DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK



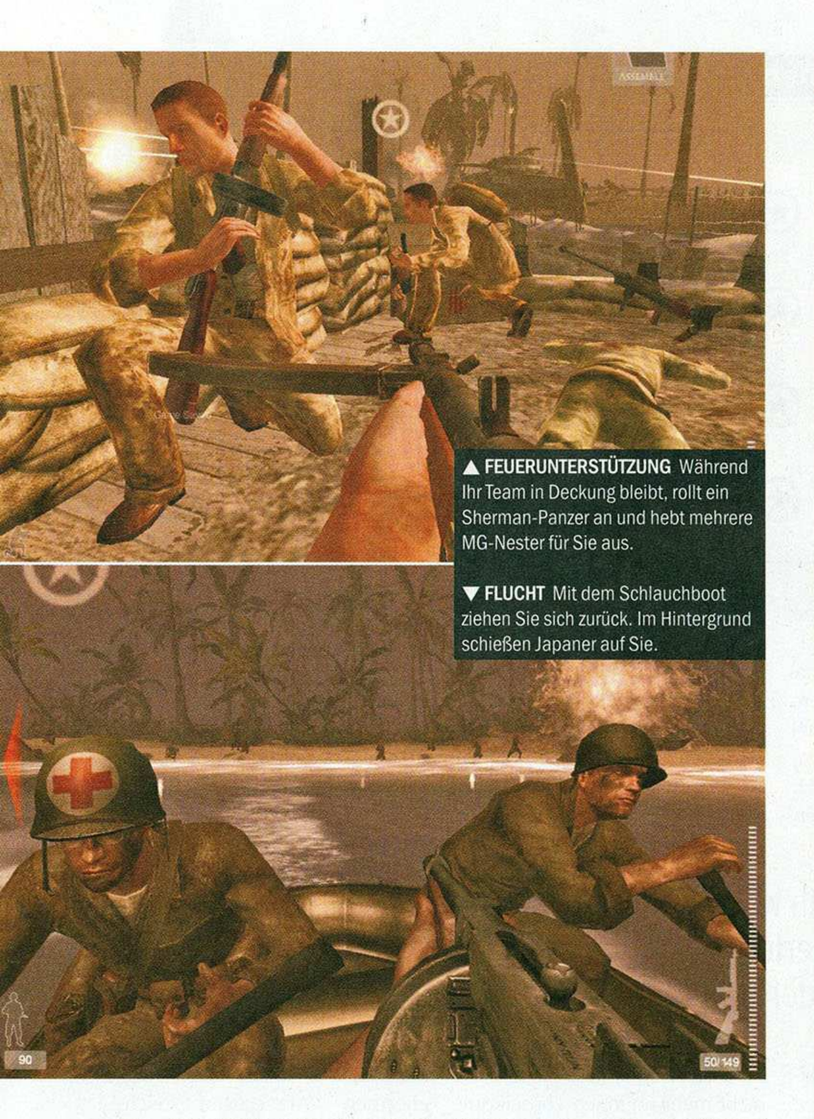
Medal of Honor

Pacific Assault | Désirée Nick war nur der Anfang: Der Allied-Assault-Nachfolger inszeniert beklemmende Dschungelkämpfe im Pazifik – Pearl Harbor inklusive.

Unaufhaltsam prescht Ihr Landungsboot in Richtung Ufer. Aus der Ferne vernehmen Sie MG-Feuer. Der verängstigte Gesichtsausdruck Ihrer Kameraden spricht Bände. Niemand weiß so recht, wie viele Japaner auf Tarawa warten. „Wir sehen uns am Strand, Tommy!", schallt es vom Nachbarschiff herüber. Plötzlich gibt es einen Schlag und Sie werden ins Wasser geschleudert: Der Kahn ist gekentert! Während Sie hinter Wrackteilen Schutz suchen, treiben Leichen an Ihnen vorbei. Sie würden am liebsten umkehren, aber Ihr Anführer gibt den Befehl zum Vorrücken. Im Kugelhagel hechten Sie von Deckung zu Deckung und erreichen schwer verletzt den weißen Sandstrand. Der Sanitäter hat keine Zeit, sich um Ihre Wunden zu kümmern. Horden von Japanern rennen nämlich bereits auf Ihre Stellung zu. Verzweifelt versuchen Sie den Angriff abzuwehren. Vergebens, es sind zu viele. Nach einem heftigen Feuergefecht sinken Sie bewusstlos in den weißen Sand. Der Bildschirm wird schwarz. Doch anstelle eines „Game over" ziert der Schriftzug „2 Jahre vorher" den Monitor und Sie finden sich in der Grundausbildung in San Diego wieder. Ein packender Spieleinsteig, den sich EA für **MoH: Pacific Assault** hat einfallen lassen. Anstatt Sie wie im ersten **Medal of Honor** gleich zu Beginn mit dem obligatorischen Training zu langweilen, bringt **MoH: Pacific Assault** Ihren Puls sofort zum Rasen und Sie gewinnen einen Eindruck davon, was für schweißtreibende Einsätze auf Sie zukommen.

Filmreifer Spieleinstieg

Auch wenn der eingangs geschilderte Level schwer an die Landung der Alliierten in der Normandie erinnert, setzen Sie keinen Fuß auf europäischen Boden. Gekämpft wird ausschließlich auf den idyllischen Pazifikinseln Makin, Guadalcanal, Tarawa und Hawaii. Auf letzterem Eiland erleben Sie den Auslöser für den Kriegseintritt der Amerikaner hautnah mit. Kaum haben Sie in San Diego den Hindernisparcours gemeistert und sich mit der typischen Ego-Shooter-Steuerung vertraut gemacht, erhalten Sie den Marschbefehl nach **Pearl Harbor**. Noch während der Fahrt zur Unterkunft bricht am 7. Dezember 1941 die Hölle über den Marinestützpunkt herein. Aus buchstäblich heiterem Himmel tauchen hunderte japanische Bomber am Firmament auf. Um Sie herum stürzen Gebäude ein, mächtige Schlachtschiffe trei-



▲ **FEUERUNTERSTÜTZUNG** Während Ihr Team in Deckung bleibt, rollt ein Sherman-Panzer an und hebt mehrere MG-Nester für Sie aus.

▼ **FLUCHT** Mit dem Schlauchboot ziehen Sie sich zurück. Im Hintergrund schießen Japaner auf Sie.

ben mit Schlagseite brennend im Meer, verwundete GIs liegen schreiend am Boden und Kampfflieger fegen wenige Meter über Ihrem Kopf. Und Sie? Sie helfen, wo es nur geht. Mal klemmen Sie sich hinter das Heckgeschütz eines Patrouillenbootes, dann gehen Sie an Bord der schwer beschädigten USS West Virgina, retten eingeschlossene Matrosen mit einer Axt und bemannen die Flugabwehrkanonen. Selbst Hollywoodproduktionen wie **Pearl Harbor** oder **Tora! Tora! Tora!** setzen den Überfall keinen Deut beklemmender in Szene. Ganz im Gegenteil: Da Sie in **MoH: Pacific Assault** das Geschehen stets aus der Ich-Perspektive erleben, ist die Atmosphäre sogar noch einen Tick dichter.

Vietnam lässt grüßen

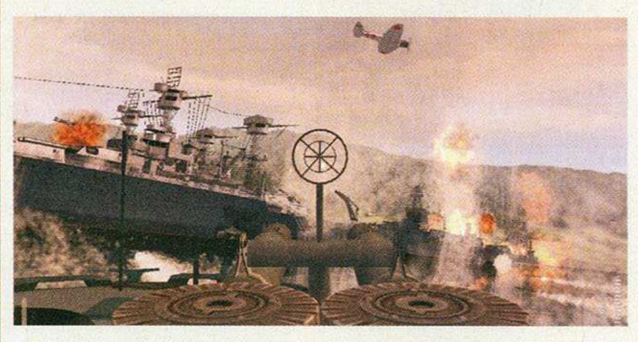
Nach Pearl Harbor schickt Sie **Pacific Assault** für beinahe den kompletten Rest des Spiels in den Dschungel. Hätten Sie nicht Waffen aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs in den Händen, könnte man meinen, Sie seien in Vietnam unterwegs. Im Klartext heißt das: grüne Büsche, so weit das Auge reicht. Wenigstens sind Sie nicht allein im Dickicht unterwegs. Sie feiern ein Wiedersehen mit Ihren Kollegen aus dem Trainingslager. Diesen erteilen Sie im Gegensatz zu **Men of Valor** oder **Call of Duty (dt.)** sogar knappe Befehle. Aber keine Sorge, von einem Taktik-Shooter der Sorte **Hidden & Dangerous 2** ist **MoH: Pacific Assault** in etwa so weit entfernt wie Deutschland von einer Pazifikinsel. Die Kommandos sind nur bei Gefechten verfügbar und beschränken sich lediglich auf vier simple Aktionen, die Sie standardmäßig mit den Cursor-Tasten verteilen. Da Ihre Männer ohnehin recht geschickt sind, müssen Sie dieses Instrument nicht zwingend einsetzen. Manche Situationen meistern Sie allerdings leichter, wenn Sie Ihre Jungs „führen" – beispielsweise beim Ausheben von MG-Nestern. Während das Team den Gegner mit Sperrfeuer in Schach hält, rennen Sie vor und knipsen den Bösewichten persönlich das

So spielt sich MoH: Pacific Assault

Wir haben uns von Pearl Harbor bis Tarawa gekämpft und verraten Ihnen, was Sie in MoH: Pacific Assault erwartet.

Flugabwehr

Immer wieder klemmen Sie sich minutenlang hinter Flugabwehrkanonen und holen Bomber und Jäger vom Himmel. In einer Mission ballern Sie sogar auf Torpedos, die auf Ihr Schlachtschiff zuschwimmen.



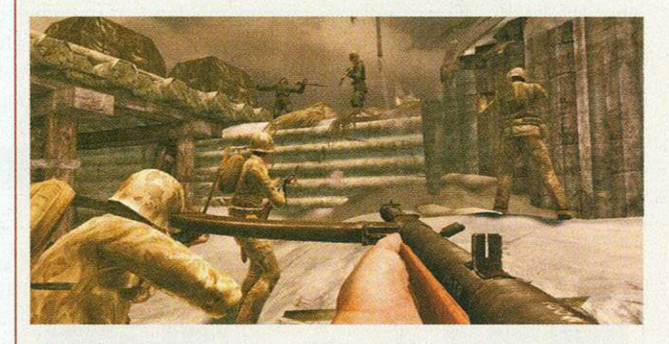
Sanitäter

Verbandspäckchen finden Sie nur in den seltensten Fällen. Wenn Sie Hilfe benötigen, rufen Sie den Sanitäter herbei. Er stellt Ihre Gesundheit komplett wieder her. Allerdings funktioniert das nur wenige Male pro Level.



Wellenbrecher

Haben Sie einen strategisch wichtigen Punkt eingenommen, folgt oftmals ein japanischer Gegenangriff. In mehreren Wellen rennen zig Japaner auf Sie zu. Hoffentlich geht Ihnen dabei nicht die Munition aus ...



Sprengen

Ihre Hauptaufgaben bestehen in der Regel aus Sabotageakten. Auf Makin sollen Sie einen Funkturm zerstören, auf Guadalcanal und Tarawa Artilleriestellungen. Den Sprengstoff platzieren Sie an den rot markierten Stellen.



Die Stärken und Schwächen von MoH: Pacific Assault



PRO		CONTRA
Kinoreife Inszenierung: Beim Überfall auf Pearl Harbor haben Sie das Gefühl, Protagonist eines Blockbusters zu sein.		**MoH: Pacific Assault** sorgt nur zu Spielbeginn für Abwechslung. Im weiteren Verlauf wiederholen sich die Spielabläufe regelmäßig.
Im Gegensatz zur Konkurrenz können Sie Ihre Teamkameraden herumkommandieren. Die Befehle gehen leicht von der Hand.		Die Steuerung bei der Flugsequenz ist auf Tastatur und Maus beschränkt und wirkt sehr unausgereift. Abschüsse gelingen beinahe nur durch Zufall.
Es muss nicht immer Europa sein: **MoH: Pacific Assault** setzt auf einen völlig neuen Schauplatz für einen Weltkriegs-Shooter.		Das Leveldesign ist extrem linear. Außerdem geizt **MoH: Pacific Assault** mit Überraschungen und die häufigen Ladezeiten hemmen den Spielfluss.
Die künstliche Intelligenz hält Sie auf Trab: Gegner gehen nicht nur geschickt in Deckung, sondern suchen auch häufig den Nahkampf.		Der Wiedererkennungseffekt aufgrund von Parallelen zu Filmen ist in den Dschungelmissionen gering. Das trübt die Atmosphäre gelegentlich.

Licht aus. Beim erneuten Durchspielen ergeben sich dadurch immer andere Situationen.

Kluge Kerlchen

Über jeden Zweifel erhaben ist die künstliche Intelligenz. Sowohl Ihre Mitstreiter als auch die Feinde agieren erstaunlich menschlich. Liegt ein Soldat unter Beschuss, bleibt er so lange in Deckung, wie ihm Blei über das Haupt fegt. Selbst wenn die Luft rein ist, kann es passieren, dass er weiter verängstigt in der Ecke kauert und sogar direkte Befehle ignoriert. Traut sich ein Asiate nicht aus seinem Versteck, schmeißen Sie entweder eine Granate oder kreisen ihn ein. Es sei denn, er hockt hinter einer Holzkiste. Dann pusten Sie einfach diese Deckung weg. Dank der Havoc-Engine lassen sich nämlich bestimmte Objekte physikalisch korrekt in sämtliche Einzelteile zerlegen. Als Landschaftsgärtner à la **Söldner** dürfen Sie sich aber nicht austoben. Lediglich Kisten und diverse Aussichtstürme brechen zusammen. Sehr authentisch simuliert **MoH: Pacific Assault** den japanischen Kampfgeist: Nähern Sie sich einem Gegner auf wenige Meter, so stürmt dieser todesmutig auf Sie zu und versucht, Sie mit dem Bajonett oder – im Falle von Offizieren – mit dem Samuraischwert aufzuspießen. Und wehe, Ihr Magazin ist in diesem Moment leer und Sie müssen nachladen.

> Der Sanitäter ist ein wahrer Wunderheiler und hilft jedem Verletzten mit ein paar Spritzen wieder auf die Beine.

… Obwohl sich Ihre Kameraden in puncto Wegfindung keine Schnitzer erlauben, treiben die Jungs Sie besonders gegen Spielende in den Wahnsinn. In engen Passagen, also in Bunkeranlagen oder Häusergängen, platzieren sich die Computerkrieger derart unglücklich, dass Sie einfach nicht mehr an ihnen vorbeikommen. Mal eben einen Kollegen nett beiseite schieben, wie es in **Raven Shield** möglich ist, geht nicht. Wenn es kein Durchkommen gibt, können Sie nur noch einen alten Spielstand laden oder per Granate die „Blockade" wegsprengen. Sterben können Teammitglieder übrigens nicht. Der Sanitäter ist ein wahrer Wunderheiler und hilft jedem Verletzten mit ein paar Spritzen wieder auf die Beine. Auch Ihnen, wenn Sie es nötig haben. Aber Vorsicht: Der Medizinmann führt nur für KI-Marines und sich selbst unbegrenzt Verbandspäckchen mit. Für Sie selbst sind seine Sprechstunden auf etwa fünf pro Level begrenzt.

Wiederholungstäter

Während die Pearl-Harbor-Mission vor allem durch den enormen Abwechslungsreichtum und die fantastische Atmosphäre begeistert, verliert **MoH: Pacific Assault** im Dschungel merklich an Fahrt. Ähnlich grandiose Passagen tauchen in den folgenden neun Stunden nur selten auf. Die Einsätze sind stel-

Die vier Teambefehle im Überblick



VORRÜCKEN

Dieser Befehl eignet sich perfekt zum Einnehmen von Dörfern. Während Sie Deckung geben, schicken Sie Ihre Jungs voraus, um das Gebiet zu sichern.




SAMMELN

Ihr Trupp ist quer über eine Lichtung verstreut oder gar in Gefechte verstrickt, Sie hätten die Jungs aber gerne bei sich? Kein Problem! Per Tastendruck eilen sämtliche Teammitglieder schnurstracks zu Ihrer Position.





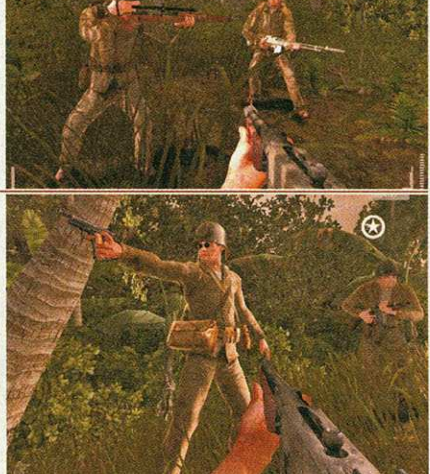
RÜCKZUG

Auch wenn Ihre Kameraden nicht sterben können, sollten Sie in ausweglosen Situationen besser den Rückzug befehlen und Ihre Strategie überdenken.



DECKUNG GEBEN

Bei diesem Kommando hält das Team den Gegner durch Sperrfeuer in Schach. So können Sie sich im Idealfall unbemerkt hinter die feindlichen Linien bewegen und dem Feind in den Rücken fallen.







Durchleben Sie Grabenkämpfe, Rettungseinsätze, Helikopterflüge u.v.m. in einer fesselnden Intensität.



Kämpfen Sie sich durch die actiongeladene Einzelspieler-Kampagne oder messen Sie sich im Mehrspieler-Modus mit anderen Spielern.

www.menofvalorgame.com

www.vugames-europe.com

"Unter der Flut von Vietnam-Shootern ist Men of Valor mein Favorit."
- Xbox Zone, 12/2004



"Verdammt packender Spiel-Film - im wahrsten Sinne des Wortes!"
84% - PC Action 12/2004

"Nur wenige Spiele sind so packend in Szene gesetzt wie Men of Valor."
85% - PC Games 12/2004











LUFT-HOHEIT

Flugzeugträger spielten im Pazifikkrieg eine Schlüsselrolle. Von dort starteten Amerikaner und Japaner einen Großteil ihrer Luftflotte. Auf unserem Bild sehen Sie eine Grumman F6F Hellcat der NAVY. Dieser Jagdbomber ist mit sechs Maschinengewehren bestückt und kann zwei Bomben oder sechs Raketen tragen.

BRUCHPILOT In dieser Mission steigen Sie in das Cockpit einer Dauntless und ärgern sich über die verbesserungswürdige Maussteuerung.

lenweise fast genauso eintönig wie die Spielumgebung. Zudem halten sich Überraschungen in Grenzen. Ein Beispiel für solch eine Szene: Nichts ahnend betreten Sie eine Lichtung. Überall liegen Leichen. Als Sie die Körper untersuchen wollen, stehen die tot geglaubten Soldaten plötzlich auf und eröffnen das Feuer. Die übrige Zeit sprengen Sie wiederholt Artilleriestellungen, holen zum x-ten Mal in bester **Incoming**-Manier minutenlang Feindflieger vom Himmel, vertreiben immer wieder Japaner aus Dörfern und wehren zig Angriffswellen auf eigene Stellungen ab. Das war's. Bis Sie sich dem eigentlichen Missionsziel nähern, latschen Sie in der Regel fast eine Stunde lang durch die linearen Levels und ballern alles ab, was Ihnen über den Weg läuft. Hier beschleicht einen das Gefühl, dass die Spielzeit auf Biegen und Brechen nach oben geschraubt werden sollte. Weniger wäre in diesem Fall deutlich mehr gewesen. Obendrein hemmen die häufigen Ladezeiten den Spielfluss.

Bruchpilot

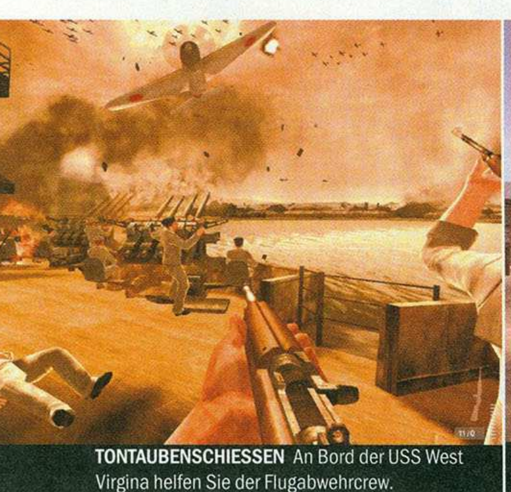
Nicht gerade mit Ruhm bekleckert sich **MoH: Pacific Assault** im letzten Abschnitt des Guadalcanal-Kapitels. Zunächst nehmen Sie als Bordschütze eines Jagdbombers Verfolger aufs Korn. Als Ihr Pilot schwer verwundet zum Fallschirm greift, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als ins Cockpit zu klettern und selbst Hand an den Knüppel zu legen. Eigentlich eine nette Einlage, wäre die Steuerung nicht eine mittelschwere Katastrophe. Da Joysticks nicht unterstützt werden, müssen Sie mit Tastatur und Maus ran. Während diese Kombination bei der Battlefield-Serie tadellos klappt, kommen Sie bei **MoH: Pacific Assault** aus dem Fluchen nicht mehr raus. Ihr Fluggerät reagiert überempfindlich auf die kleinste Bewegung und verhält sich alles andere als glaubwürdig. Ein Ziel zu treffen, grenzt beinahe an ein Wunder.

Technisch hat sich einiges getan. Die neu entwickelte Grafik-Engine weckt mit ihren idyllischen Landschaften beinahe Urlaubsgefühle.

Wenigstens entschädigt Sie unmittelbar nach dieser Sequenz die grandios inszenierte Invasion auf Tarawa für den Ärger.

Realistische Mimik

MoH: Pacific Assault beschreitet nicht nur beim Szenario im Vergleich zum Vorgänger neue Wege. Auch technisch hat sich eine ganze Menge getan. Die neu entwickelte Grafik-Engine weckt mit ihren idyllischen Landschaften beinahe Urlaubsgefühle – würde nicht hinter jedem Busch der Feind lauern. Am meisten beeindrucken aber die lebendig wirkenden Charaktere. Einen Vergleich mit **Doom 3** braucht **Medal of Honor: Pacific Assault** in dieser Hinsicht nicht zu scheuen. Je nach Situation ändert sich die Mimik, was vor allem während der häufigen Zwischensequenzen ins Auge sticht. Bei der Invasion auf Tarawa steht Ihren Kameraden beispielsweise die Angst förmlich ins Gesicht geschrieben, während die Japaner mit bedrohlicher Miene und weit aufgesperrtem Mund auf Sie zustürmen. **Pacific Assault** ist ein gelungener Ego-Shooter mit tollen Grafikeffekten, der sich aufgrund der recht abwechslungsarmen Einsätze nur knapp von **Call of Duty (dt.)** geschlagen geben muss. (bb)



TONTAUBENSCHIESSEN An Bord der USS West Virgina helfen Sie der Flugabwehrcrew.

KOPF RUNTER Auf offener Straße geben Sie ein leichtes Ziel für die Flieger ab. Deswegen rennen Sie von Deckung zu Deckung.



TODESMUTIG Die japanischen Soldaten kennen keine Furcht und suchen aggressiv den Nahkampf.

IM WETTBEWERB

CALL OF DUTY (DT.) TEST IN PCG 12/03	MEN OF VALOR TEST IN PCG 12/04	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT TEST IN PCG 01/05
TECHNIK		
GUT (84%) + Geschmeidige Animationen + Gleißende Explosionen + Genialer Soundtrack − Unnatürliche Landschaften − Niedrig aufgelöste Texturen	**GUT** (89%) + Sehr schöne Texturen + Passende Musikuntermalung + Reale Einsatzorte − Ruckelige Animationen − Hohe Hardwareanforderungen	**SEHR GUT** (91%) + Lebensechte Mimik + Lebendig wirkende Landschaften + Passender Soundtrack + Hübsch animierte Charaktere − Häufige und lange Ladezeiten
ATMOSPHÄRE		
GUT (90%) + Kinoreife Massenschlachten + Spannende Skript-Sequenzen + Interessante Briefings und Tagebücher + Viel Sprachausgabe − Kaum Identifkation mit Helden möglich	**GUT** (89%) + Sehr realistische Soundkulisse + Gelungene Sprachausgabe + Überraschende Skript-Ereignisse − KI-Kollegen unsterblich	**GUT** (83%) + Stellenweise grandioses Hollywood-Flair + Dialoge lockern Spielgeschehen auf. + Kameraden wachsen einem ans Herz. + Guter Kompromiss beim Realismusgrad − Unsterbliche Teammitglieder
SPIELDESIGN		
GUT (83%) + Abwechslungsreiche Einsätze + Überraschungsmomente + KI der Mitstreiter okay − Abrupte Übergänge der Kampagnen − Sehr kurze Spieldauer	**SEHR GUT** (90%) + Interessante Zwischensequenzen + Lustige Dialoge + Intelligente KI − Zu hoher Schwierigkeitsgrad − Einige Gegner tauchen aus dem Nichts auf.	**BEFRIEDIGEND** (75%) + Starke KI + Unkompliziertes Teammanagement − Sehr lineares Leveldesign − Die Spielabläufe wiederholen sich ständig. − Kaum Überraschungen
MULTIPLAYER		
GUT (85%) + Gelungene Spielmodi + Viele Karten + Ausbalancierte Waffen − Keine Fahrzeuge	**GUT** (83%) + Sechs verschiedene Spiel-Modi + Viele Mehrspielerlevels + Mehrere Charakterklassen − Springen nicht möglich	**-** (-) Noch nicht bewertbar
SPIELSPASS		
GUT (86%)	**GUT** (85%)	**GUT** (83%)

MOTIVATIONSKURVEN

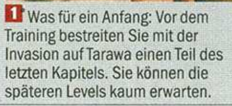
BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT | 6 STD. | 12 STD. | 18 STD. | 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 7 Stunden

Spieldauer (Einzelspieler): 13 Stunden

Spieldauer (Einzelspieler): 14 Stunden





1 Was für ein Anfang: Vor dem Training bestreiten Sie mit der Invasion auf Tarawa einen Teil des letzten Kapitels. Sie können die späteren Levels kaum erwarten.



2 Eindrucksvoll: der Überfall auf Pearl Harbor. Sie bemannen Flugabwehrgeschütze und retten unter Deck eingeschlossene Matrosen auf der USS West Virgina.



3 Kaum haben Sie Pearl Harbor verteidigt, finden Sie sich im Dschungel wieder. Das Hollywood-Flair verpufft allmählich, da es kaum Parallelen zu Filmen gibt.



4 Die Einsätze wiederholen sich ständig: Einrichtungen sprengen, Flugzeuge abknallen und Angriffe abwehren. Sie vermissen Überraschungen und neue Ideen.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Für den Shooter brauchen Sie mindestens eine DX8-fähige Grafikkarte – mit einer Geforce2 oder Geforce 4 MX können Sie daher nicht spielen. Ab einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra, einer 2.100 MHz schnellen CPU und 512 MByte Speicher können Sie mit allen Details flüssig spielen.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

CA. € 50,-
17.11.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Endlich mal ein anderer Schauplatz als Europa für einen Weltkriegs-Shooter."

Was für eine Ouvertüre: Der Überfall auf Pearl Harbor ist dermaßen spannend und filmreif inszeniert, dass die ersten Stunden wie im Flug vergehen. Leider hält **Pacific Assault** das hohe Niveau nicht ganz über alle fünf Kapitel durch. Die Dschungelmissionen funktionieren zu oft nach demselben Schema: Flugzeuge abschießen und Horden von Gegnern aufhalten. Trotzdem wird **Pacific Assault** nur selten langweilig. Die gelungene Gegner-KI erfordert stets Ihre volle Konzentration. Das „Hinter jedem Busch könnte ein Japaner mit aufgepflanztem Bajonett lauern"-Gefühl sorgt für Hochspannung.

THOMAS WEISS



„An meiner Brust haften schon zu viele Medals of Honor: Ich bin langsam übersättigt."

Als **Allied Assault (dt.)** erschien, war ich hin und weg. Als **Call of Duty (dt.)** auf meiner Festplatte landete, auch. Und jetzt, nach **Pacific Assault**, spüre ich allmählich Abnutzungserscheinungen. Zu oft habe ich vor dem Monitor eine Militärlandung nach der anderen mitgemacht, als dass es mich noch großartig mitreißen würde. Gewiss unterhält **Pacific Assault** glänzend, besonders wenn Sie keines der genannten Spiele kennen. PC-Kriegsveteranen sollten sich darauf gefasst machen, nicht nur gegen Japaner zu kämpfen, sondern auch gegen eine gewisse Monotonie, die sich ob des immer gleichen Spielablaufs einschleicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA L.A.
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.100 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Stellenweise Hollywood-Flair
+ Intuitives Teammanagement
+ Gute KI
− Auf Dauer sehr eintönig
− Kaum Überraschungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Gut (89)
	Steuerung	Gut (81)
	Mehrspieler	Noch nicht testfähig

MUTIERTES NASHORN Riddicks Gegner sind nicht ausschließlich menschlich ... aber zu welcher Spezies dieses gehörnte Monstrum gehört, wissen wir auch nicht.

KOPF EINZIEHEN Eine sorgsam platzierte Granate verursacht eine explosive Kettenreaktion. Riddick nimmt unterm Boden Deckung und bleibt unversehrt.



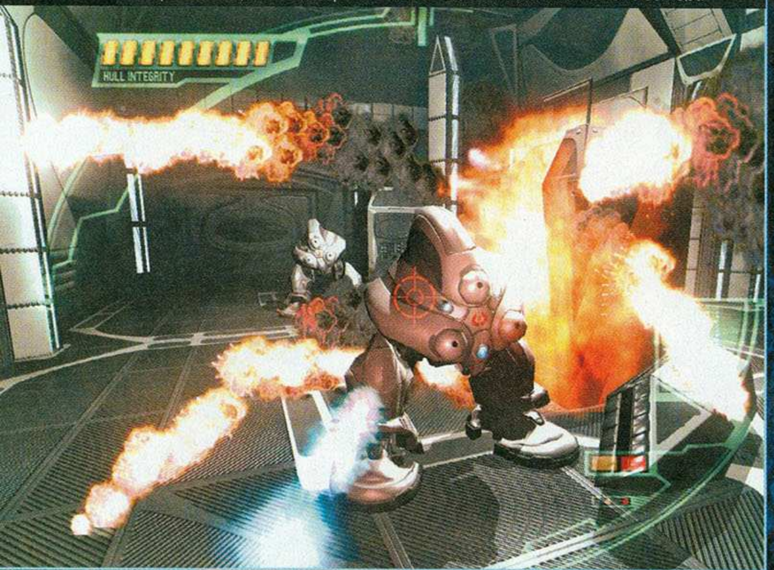
Chronicles of Riddick

Aus heiterem Himmel erscheint mit Chronicles of Riddick ein Ego-Shooter, der mal eben Doom 3 Konkurrenz macht – obwohl es eine Filmumsetzung ist.

Butcher Bay ist ein Gefängnis, in dessen muffige Zellen kein einziger natürlicher Lichtschein fällt. Dessen Toiletten von Rost und anderem überzogen sind, das man lieber unbenannt lässt. Dessen Häftlinge das F-Wort zur Kommunikationsgrundlange erhoben haben. An dessen Wänden winzige Überwachungskameras hängen, die ihren mechanischen Hals in jede Richtung recken, die jedes Blinzeln registrieren. Dessen sadistische Wärter Spezialisten im Umgang mit dem Schlagstock und korrupt sind. Man könnte auch sagen: Butcher Bay ist verdammt ungemütlich. Doch es gibt einen Mann, der ist noch ungemütlicher. Wenn man den in eine Zelle steckt, dann wird er zur Kohlensäure in einer heftig geschüttelten Flasche. Dieser Mann heißt Richard B. Riddick, im Film von Schauspieler Vin Diesel (**xXx, Pitch Black**) verkörpert, im Game von Ihnen gespielt: In rund zehn Stunden Spieldauer helfen Sie Riddick beim Ausbruch aus einer Festung, gegen die Alcatraz wie ein Kartenhaus aussieht.

Quests im Ego-Shooter

Im Grunde seines Herzens ist **Chronicles of Riddick** ein Ego-Shooter: Die meiste Zeit verbringt man mit einer Waffe in der Hand, auf Gefängniswärter und



METALLSCHLACHT Später im Spiel hockt sich Riddick ins Cockpit eines mächtigen Kampfroboters, der Feuer spuckt und mit der Schnellerfeuerkanone schießt.



UNGLEICHER KAMPF In solchen Momenten sollten Sie Riddick umdrehen und schnell in den nächsten Lüftungssacht hechten lassen, sonst heißt's „Game over".

Aliens schießend. Doch regelmäßig kommt man sich vor, als würde man ein entschlacktes **Gothic** spielen. Zu Beginn schicken Sie Riddick von Zelle zu Zelle, wo er die anderen Insassen per Knopfdruck in kurze Gespräche verwickelt. Wenn sich zwei harte Jungs brummelnd unterhalten und versuchen, sich gegenseitig an Coolness zu überbieten, dann ist das Zuschauen und -hören und ein gigantischer Spaß. Die Sprecher, allesamt richtige Schauspieler, verstehen ihr Handwerk. In der deutschen Version lesen Sie voraussichtlich übersetzte Untertitel, die Sprache bleibt Englisch. Während der Dialoge wählen Sie in Schlüsselsequenzen aus mehreren Antworten, deren Komplexitätsgrad ungefähr auf Kindergartenniveau einzuordnen ist, etwa: Auftrag annehmen oder ablehnen. Ein Häftling liegt beispielsweise auf einer Pritsche und verspricht Hilfe in Form eines Schraubenziehers, wenn Sie jemanden um die Ecke bringen. Solche Miniquests sind übers Spiel hinweg verstreut und wecken anfangs noch Interesse. Später nicht mehr: Meistens gibt es Geld als Belohnung und davon findet man als herumschnüffelnder Superheld ohnehin mehr als genug. Häufig wiederkehrende Ladebildschirme machen die Sache nicht besser – und auch nicht, dass sich das Journal mit Auf-

Das Spiel mit Hell und Dunkel

Chronicles of Riddick protzt mit realistischen Licht- und Schatteneffekten, auf die selbst ein Doom 3 neidisch sein könnte.



DUNKLE MUSTER Das Licht der Taschenlampe trifft auf Gitterstäbe. Folge: Auf der dahinter liegenden Wand entstehen dynamische Schatten.



ERLEUCHTUNG Licht, das auf Wände scheint, wird reflektiert. Hervor kommt die Oberflächenstruktur der Texturen, vom Bump Mapping plastisch gemacht.



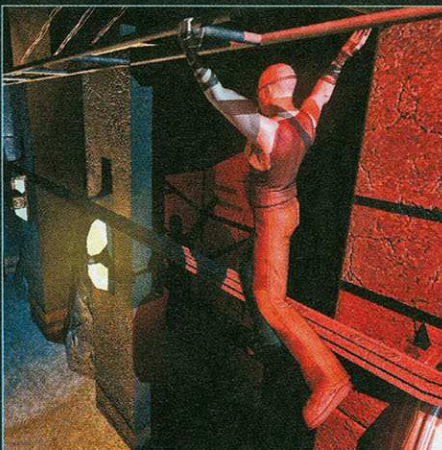
SONNENBRILLE GESUCHT Leider übertrieben es die Grafiker mit ihren Glanzspielchen: Selbst die Gesichter der NPCs wirken, als wären sie aus Metall.

Kraxelhuber Riddick ist gelenkig wie Lara Croft

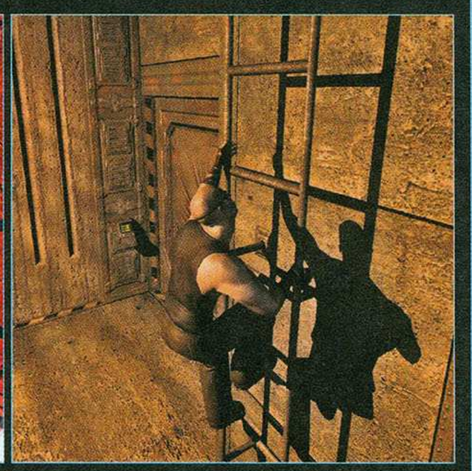
Trotz seiner enormen Muskeln ist Action-Held Riddick gelenkig, als würde er regelmäßig ein Gynmastikprogramm absolvieren: Sobald eine Kletteraktion startet, schaltet das Spiel in die Third-Person-Perspektive.



KISTENKRAXELN Über Kistenstapel gelangen Sie an Lüftungsschächte oder hoch liegende Fenster.



HÄNGEND HANGELN An Stangen hangeln Sie sich entlang, um Abgründe zu überwinden.



LEITERN OHNE LEIDEN Leitern erklimmen Sie per Benutzentaste absturzsicher – ein Novum im Genre!

trägen füllt, die allesamt ohne Vorwarnung gelöscht werden, sobald Sie einen bestimmten Punkt im Spiel überschreiten. Als Rollenspiel würde **Chronicles of Riddick** durchfallen.

Iconfreier Bildschirm

Das Ziel der Entwickler war „ein Spiel wie ein Film". Deshalb gingen sie mit dem Radiergummi über die Benutzeroberfläche: Weg mit der Munitionsanzeige, weg mit dem Fadenkreuz. Solche Elemente sind übergangslos in die Spielgrafik eingegliedert: Als Fadenkreuz gibt's einen Lasermarker, der von Ziel zu Ziel springt, wenn Sie die Maus bewegen. Und die Munitionsanzeige finden Sie direkt auf dem digitalen Display der Waffe, die klassisch von unten ins Bild ragt. Beim Schleichen wird der Bildschirm blau – ein Indiz dafür, dass Sie mit den Schatten verschmelzen. Nur beim Kämpfen tauchen Vierecke als Lebensanzeige auf, die sich an großzügig verstreuten Medizinstationen auffüllen und erweitern lässt.

Riddick durch Butcher Bay zu steuern, das fühlt sich an, als würde man tatsächlich in diesem muskulösen Körper stecken: Ein Dreh um die eigene Achse lässt die Füße der Spielfigur hörbar mittreten, ein Blick nach unten zeigt selbige. Später hocken Sie im Cockpit dicker Kampfroboter, dann wird die Steuerung entsprechend schwerfällig: Der Bildausschnitt wackelt heftig, wenn Sie nach vorne stampfen, ein Blick nach links und rechts braucht seine Zeit. Mittendrin im Geschehen ist man auch beim Faustkampf: Die Perspektive



IM KUGELHAGEL Im gepanzerten Roboter wird Riddick auch mit mechanischen Wachen locker fertig: einfach mit dem Dauerfeuer draufhalten.



SPIESS UMDREHEN Wer die Taste im richtigen Moment drückt, greift sich die gegnerische Waffe und dreht sie blitzschnell in Richtung Opfer. Solche Aktionen erfordern Übung.

SOLDNER

SECRET WARS

RELOADED

"TOGETHER WE STAND DIVIDED WE FALL"

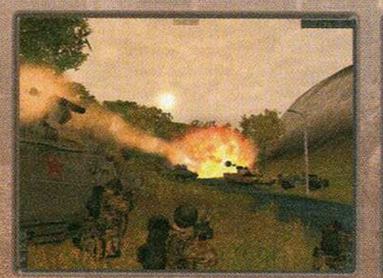


★★★ NEUAUFLAGE ★★★











Viel Ballerei, wenig Waffen

Waffenvielfalt gehört nicht zu den Stärken von Chronicles of Riddick. Mehr als diese drei Kanonen brauchen Sie nicht:



SCHROTFLINTE Auf die Distanz wirkungslos, doch im Nahkampf – und es gibt eine Menge enger Gänge im Spiel – wegen des hohen Streufaktors eine Wunderwaffe: Gegner werden vom gewaltigen Blast nach hinten geschleudert. Das Ragdoll-Verfahren setzt solche Animationen realistisch in Szene.



SCHNELLFEUERGEWEHR Mit der Standardwaffe, dem Schnellfeuergewehr, erledigen Sie die meisten Gegner. Zielen Sie mit dem Lasermarker stets auf den Kopf des Gegners. Dort sorgt ein Treffer fürs sofortige Aus. In der Dunkelheit aktivieren Sie den aufgeschraubten Scheinwerfer, ähnlich wie bei der Schrotflinte.



MINIGUN Die Minigun ist die einzige im Spiel verfügbare Kanone, die mit gepanzerten Einheiten wie etwa Kampfrobotern kurzen Prozess macht – von Granaten als Waffen einmal abgesehen. Leider bremst ihr hohes Gewicht die Laufgeschwindigkeit Riddicks auf Schildkrötenniveau, was Ausweichaktionen erschwert.

kippt, wenn Sie mit der Linken zum Schlag ansetzen, und ein Kinnhaken erschüttert das Bild. Wenn Riddick Schläge einstecken muss, wirbelt er unfreiwillig herum. Die Benutzerführung ist bis auf wenige Probleme tadellos umgesetzt: Beim Klettern springt die Kamera hinter die Spielfigur, wodurch die Nachtsicht verloren geht. Schlimm ist das nicht, aber irritierend, da Sie zumeist in stockdüsteren Arealen herumturnen. Dann fühlen Sie sich, als würden Sie zeitweise eine Augenbinde tragen.

„Schaut aus wie Plastik"

Die Grafik ist vom technischen Standpunkt aus tadellos: Auf sämtlichen Texturen zeichnet sich klar eine plastische Struktur ab, Licht wird reflektiert und Schatten wandern in Echtzeit durchs Bild, wenn Sie mit der Taschenlampe leuchten. **Doom 3** ist nicht beeindruckender. Aus künstlerischer Sicht fällt das Urteil schlechter aus: Das Spiel ist im wahrsten Sinne des Wortes auf Hochglanz poliert. Hier glänzen metallische Oberflächen genauso stark wie die Gesichter der Figuren. Viele eingesetzte Effekte erwecken den Anschein, als seien sie benutzt worden, weil es sie gibt – und nicht, um Stellen visuell entsprechend zu betonen. Für Epic-Vice-President Mark Rein, der schon bei **Far Cry (dt.)** den Plastikvergleich heranzog, wäre *Chronicles of Riddick* vermutlich Legoland. Doch auch dort kann man Spaß haben. (tw)



ALLESKÖNNER Regelmäßig lassen Sie Riddick an Schaltkonsolen herumspielen, wo er Türen öffnet, Sicherheitsanlagen deaktiviert und Elektrizität wiederherstellt.

Auf leisen Sohlen: Regelmäßig geht Riddick in den Sam-Fisher-Modus

Ob Sie schleichen oder ballern, darauf nagelt Sie Chronicles of Riddick nicht fest. Doch manchmal, wenn Sie einer Übermacht gegenüberstehen, empfiehlt sich die Sam-Fisher-Taktik: anschleichen, umhauen, abdampfen.



ANSCHLEICHEN Schimmert das Bild blau, so bedeutet das: Niemand sieht Sie. In dieser Position schleichen Sie sich von hinten an Gegner heran.

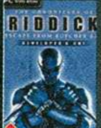


UMHAUEN Sobald er nahe genug am Opfer steht, streckt Riddick seine Hände aus. Ein Knopfdruck bewirkt den Genickgriff – der Gegner stürzt.

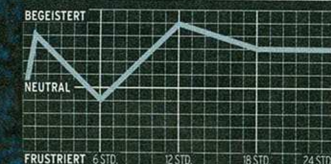


ABDAMPFEN Feinde merken, wenn etwas im Argen liegt, und eilen zu Hilfe. Danach gehen sie auf die Suche nach dem Eindringling. Verschwinden Sie!

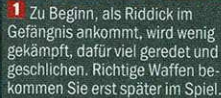
IM WETTBEWERB

 **DOOM 3** TEST IN PCG 10/04	 **HALF-LIFE 2** TEST IN PCG 12/04	 **CHRONICLES OF RIDDICK** TEST IN PCG 01/05
TECHNIK		
SEHR GUT (94%) + Grandios-gruselige Innenareale + Hervorragende Licht- und Schatteneffekte + Beinahe allgegenwärtiges Bump-Mapping + Bombastische Monsteranimationen – Wenig Physik-Spielereien	**SEHR GUT** (96%) + Herausragende Physik-Engine + Superrealistische Außenareale + Unmengen an Details in Innenräumen + Gestochen scharfe Texturenqualität + Läuft selbst in hohen Auflösungen flüssig	**GUT** (88%) + Aufwendige Licht- und Schatteneffekte + Texturen mit deutlich sichtbarer Struktur + Krachige 5.1-Soundeffekte – Übertriebene Glanzeffekte – Wenig Physik-Elemente
ATMOSPHÄRE		
GUT (86%) + Viele Schockmomente + Beklemmende, düstere Schauplätze + Teuflisch fiese Monster + Karge, passende Musik – Non-Stop-Ballerei ersetzt subtiles Gruseln	**SEHR GUT** (94%) + Menschliche Figurengestik und Mimik + Gewaltige 5.1.-Soundeffekte + Areale wirken extrem realistisch + Bemerkenswerte Detailverliebtheit – Schwer zu durchschauende Story	**GUT** (89%) + Vin Diesel als brummiger Action-Held + Meisterhafte Synchronsprecher + Dunkle Umgebung, düstere Stimmung + Spannende Schleichaktionen – Rollenspiel-Quests wirken aufgesetzt
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (90%) + Ein gewaltiges Inferno: der Höllen-Level + Frei von Ballast (Beispiel Geschütztürme) + Umfangreiches Solospiel + Geschmeidiger Spielablauf – Manchmal verwirrendes Level-Design	**SEHR GUT** (95%) + Jeder Level spielt sich grundlegend anders + Hervorragend designte Schauplätze + Nachvollziehbare künstliche Intelligenz + Physik beeinflusst den Spielablauf + Großer Umfang, doch Spannung bis zuletzt	**GUT** (85%) + Abwechslung dank Adventure-Elemente + Ordentliche Gegner-KI + Wahlweise schleichen oder schießen – Nerviger Wechsel zur Nachtsicht – Regelmäßige Ladepausen
MULTIPLAYER		
GUT (86%) + Editor wird mitgeliefert + Einwandfreie Deathmatches in kleiner Runde – Auf maximal vier Spieler begrenzt – Nur vier Standard-Spielmodi – Nur fünf mitgelieferte Karten	**SEHR GUT** (90%) + Zeitloses Spielprinzip + Sinnvoll designte Karten + Schöne neue Grafikeffekte – Detailprobleme (blockierende Objekte) – Enthält nicht alle *Counter-Strike*-Karten	**NICHT VORHANDEN**
SPIELSPASS		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (96%)	**GUT** (86%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden

1 Zu Beginn, als Riddick im Gefängnis ankommt, wird wenig gekämpft, dafür viel geredet und geschlichen. Richtige Waffen bekommen Sie erst später im Spiel.



2 Riddick wandelt sich vom Adventure-Held zum Action-Held, sobald er die erste Schnellfeuerkanone aufsammelt. Das ist abwechslungsreich.



3 Außerhalb der Mine treffen sich Häftlinge, um Gerüchte auszutauschen. Das Spiel gewinnt wieder Adventure-Züge, verliert sich aber in überflüssigen Mini-Quests.



4 Am Ende gewinnt wieder die Action die Oberhand: Es wird geschossen und geschlichen. Die Guten und die Bösen treffen aufeinander – man ist gespannt, wie's ausgeht.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ► / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Plastische Oberflächen, aufwendige Lichteffekte und realistische Schatten fordern ihren Tribut: Unsere Testversion läuft erst mit einer Radeon 9800 Pro flüssig. Die zweite und dritte Klasse liefern selbst bei niedrigsten Details kein flüssiges Ergebnis. Was die CPU betrifft, ist der Shooter dagegen anspruchslos.

CHRONICLES OF RIDDICK

CA. € 50,-
17.04.2004

THOMAS WEISS

„Wie ein Oneliner aus einem Action-Film: kurz und cool. Riddick macht's richtig!"

Computerspiele bringen ja regelmäßig lässige Helden hervor, aber Riddick ist – verzeihen Sie bitte meine Ausdrucksweise! – die coolste Sau des Universums. Vin Diesel spricht seinen Charakter mit einer Stimme, für die Subwoofer erfunden wurden. Ich habe mich gern durch die dunklen Korridore von Butcher Bay geschlichen und geschossen, aber die recht spärlich gesetzten Zwischensequenzen schlagen einfach alles. Dass die Story etwas lose in der Luft hängt, wenn man die dazugehörigen Filme nicht kennt, ist dank der charismatischen Besetzung auszuhalten. Stärker schmerzt die mit zehn bis zwölf Stunden zu kurze Spieldauer.

DIRK GOODING

„Riddick macht Schluss mit dem Vorurteil, es gäbe nur schlechte Filmumsetzungen."

Im Kino springt Vin Diesel seit Jahren erfolgreich für Jobs ein, für die Bruce Willis und Arnold Schwarzenegger zu alt sind. **Chronicles of Riddick** demonstriert, dass er auch im Computerspiel ein hochbegabter Action-Held ist: Hier folgen abwechselnd krachige Action-Sequenzen und coole Sprüche. Wie sich die Schweden von Starbreeze nach dem guten, aber nicht sehr guten **Knights of the Temple** weiterentwickelt haben, schürt eine große Erwartungshaltung für deren nächstes Produkt. Dann aber bitte den Shooter etwas länger als zehn Stunden machen und mehr Zeit in genrefremde Elemente wie Quests investieren, danke!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Starbreeze
Studionote: Befriedigend
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Charismatischer Hauptdarsteller
+ Abwechslungsreicher Spielablauf
+ Hübsche Licht- und Schatteneffekte
– Kurze Spieldauer (zehn Stunden)
– Teilweise verwirrende Levels

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	Grafik	Gut (88)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (87)
	Mehrspieler	-(-)



Prince of Persia

Warrior Within | Es wird Zeit, mit der Zeit zu spielen: Der Prinz von Persien reist in die Vergangenheit, sein Gameplay ist jedoch zukunftsweisend.

Es war einmal ein Prinz, der hätte in **Sands of Time** als perfekter Schwiegersohn durchgehen können. Er trug luftige Klamotten, gepflegtes Haar und eine löbliche Absicht in sich: die Welt zu retten. Weil er nicht gestorben ist, lebt er heute immer noch. Doch selbst seine Eltern würden ihn nicht wiedererkennen: Als psychisch und physisch gereifter Kampfsportler verwickelt er sich in verrückte Zeitreisegeschichten, die Gehirnwindungen verknoten. Das Problem lautet wie folgt: Eigentlich wäre der Prinz schon in hundert Schluchten in den Tod gestürzt, hätte er nicht stets die Zeit zurückgedreht. Auf der To-do-Liste des Sensenmanns – ein mies gelaunter, zwanzig Fuß großer und ebenso breiter Dämon – steht sein Name aber noch immer ganz oben. Deswegen wird der Prinz drangsaliert. Um den Fluch loszuwerden, plant er: Ich geh zurück in die Vergangenheit, mache meine sämtlichen Zeitreisen ungeschehen und bin ein freier Mann. Ein tollkühnes Vorhaben, dessen Erfolg maßgeblich davon abhängt, ob Ihre Nerven aus Stahl sind. Denn **Warrior Within** ist nicht nur düsterer und besser als sein Vorgänger, sondern streckenweise so schwer, dass man sich fragt, ob tausendundeine Nacht

ZU STAUB ZERFALLEN Gegner können nur eine bestimmte Anzahl an Schlägen einstecken, bis sie sich auflösen.

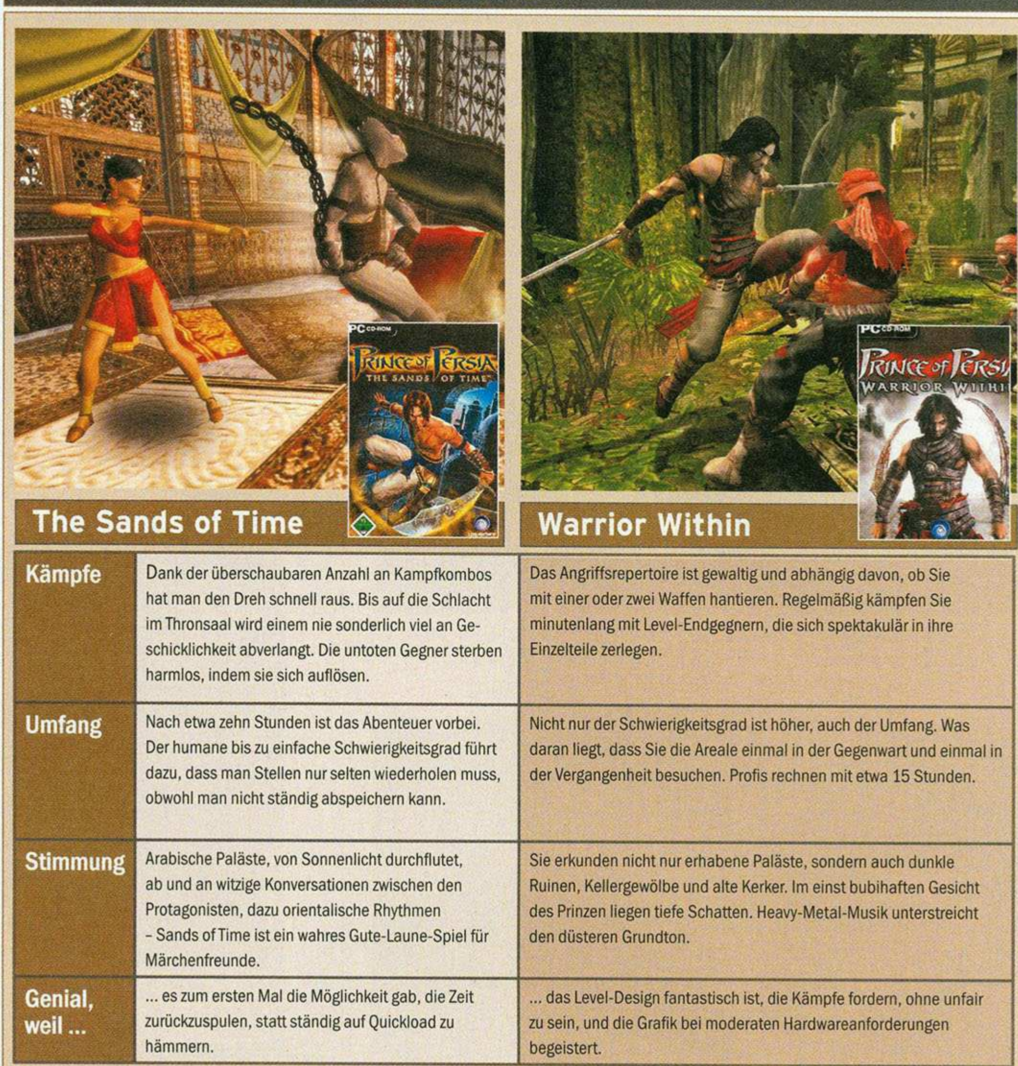
überhaupt zum Durchspielen reichen.

Fisherman's-Friend-Tutorial

Wenn Sie glauben, dass Sie das Tutorial freundlich an die Hand nimmt und behutsam mit der Spielmechanik vertraut macht, dann vergessen Sie das ganz schnell. Die ersten Minuten sind wie ein Sprung ins kalte Wasser: Zombiepiraten entern das Schiff des Prinzen, es folgt ein Kampf gegen eine Übermacht, der die Schweißproduktion auf Hochtouren laufen lässt. Am unteren Bildschirmrand lesen Sie Anweisungen zu Tastenkombinationen, während über Ihnen Masten einstürzen und Säbel die Luft durchschneiden.

Kaum ist eine Hürde genommen, folgt das nächste geskriptete Ereignis: Der Boden bricht ein, Sie fallen hinunter, das Wasser spritzt in Fontänen durch Löcher, der nächste Gegner kommt keifend um die Ecke. Leertaste zum Sprung, linke Maustaste zum Angriff, rechte zum Abwehren. Manchmal den einen Knopf zuerst, manchmal den anderen. Sie werden keuchen. Zuletzt wartet eine Dame am Bug auf Sie. Wenn Sie glauben, dass es sich um eine Prinzessin handelt, die Ihnen für die Rettung einen Heiratsantrag machen will, dann vergessen Sie das ganz schnell. Sie zückt statt-

The Sands of Time vs. Warrior Within



	The Sands of Time	Warrior Within
Kämpfe	Dank der überschaubaren Anzahl an Kampfkombos hat man den Dreh schnell raus. Bis auf die Schlacht im Thronsaal wird einem nie sonderlich viel an Geschicklichkeit abverlangt. Die untoten Gegner sterben harmlos, indem sie sich auflösen.	Das Angriffsrepertoire ist gewaltig und abhängig davon, ob Sie mit einer oder zwei Waffen hantieren. Regelmäßig kämpfen Sie minutenlang mit Level-Endgegnern, die sich spektakulär in ihre Einzelteile zerlegen.
Umfang	Nach etwa zehn Stunden ist das Abenteuer vorbei. Der humane bis zu einfache Schwierigkeitsgrad führt dazu, dass man Stellen nur selten wiederholen muss, obwohl man nicht ständig abspeichern kann.	Nicht nur der Schwierigkeitsgrad ist höher, auch der Umfang. Was daran liegt, dass Sie die Areale einmal in der Gegenwart und einmal in der Vergangenheit besuchen. Profis rechnen mit etwa 15 Stunden.
Stimmung	Arabische Paläste, von Sonnenlicht durchflutet, ab und an witzige Konversationen zwischen den Protagonisten, dazu orientalische Rhythmen – Sands of Time ist ein wahres Gute-Laune-Spiel für Märchenfreunde.	Sie erkunden nicht nur erhabene Paläste, sondern auch dunkle Ruinen, Kellergewölbe und alte Kerker. Im einst bubihaften Gesicht des Prinzen liegen tiefe Schatten. Heavy-Metal-Musik unterstreicht den düsteren Grundton.
Genial, weil ...	... es zum ersten Mal die Möglichkeit gab, die Zeit zurückzuspulen, statt ständig auf Quickload zu hämmern.	... das Level-Design fantastisch ist, die Kämpfe fordern, ohne unfair zu sein, und die Grafik bei moderaten Hardwareanforderungen begeistert.



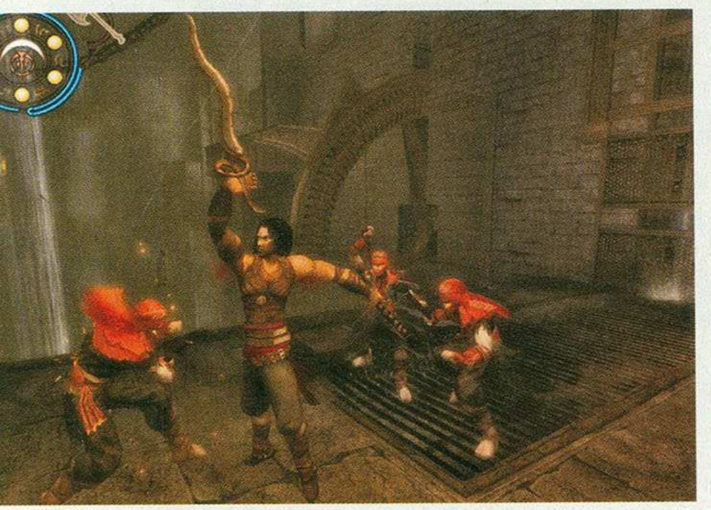
WANDLÄUFER Die Walzen bewegen sich; aufs Timing kommt es an.



WILDE WEIBER Lassen Sie sich von der Schönheit nicht betören, es geht um Leben und Tod!

Das müssen Sie können

Warrior Within ist ein ebenso cooles wie herausforderndes Geschicklichkeitsspiel. Das verlangt man Ihnen ab:



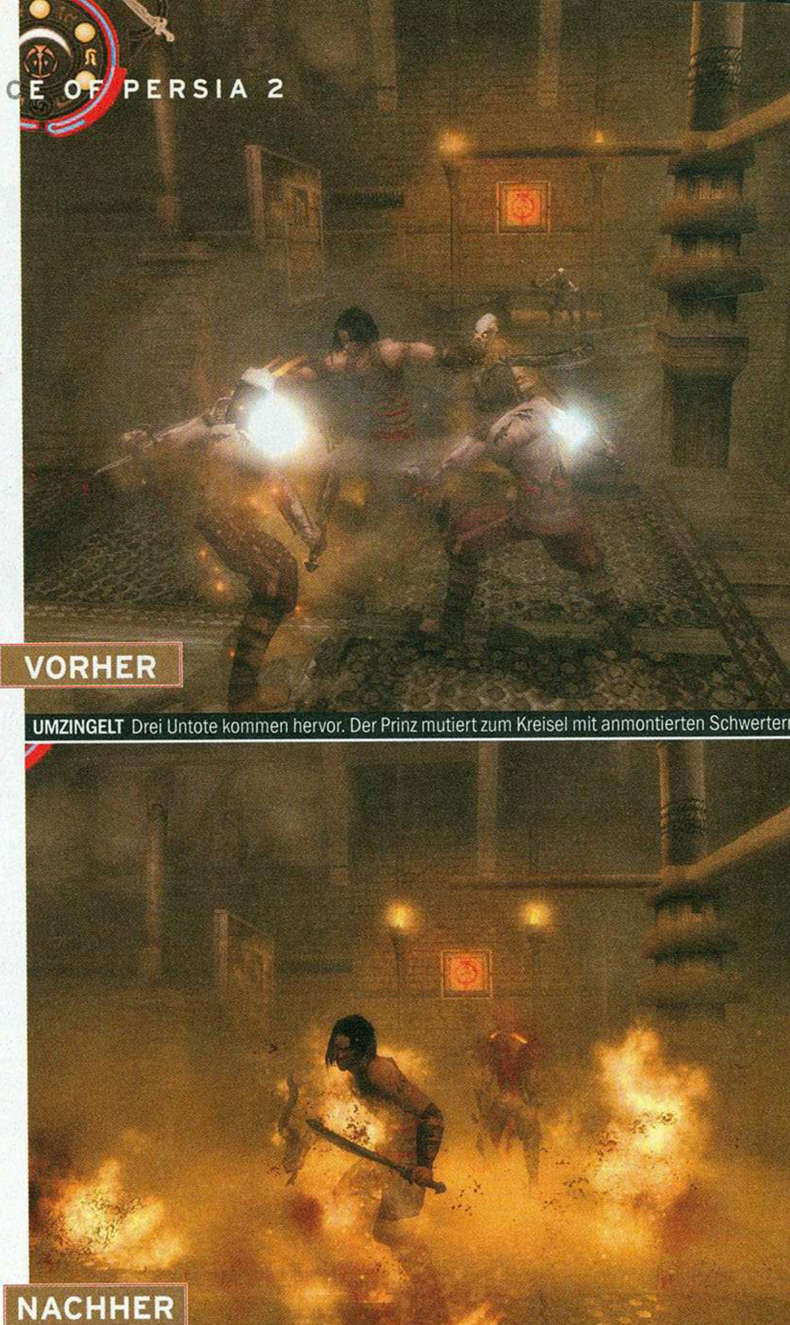
KÄMPFEN Die Angriffe der Gegner abblocken, dann im richtigen Moment zur Attacke ausholen – so laufen die Kämpfe ab. Mit zwei Waffen haut es sich leichter: Wirbelangriffe helfen gegen Umzingelungen.



RÄTSELN Der Vorgänger bot zwei, drei Rätsel – in Warrior Within gibt es ein bisschen, aber nicht viel mehr. Sie verschieben Kisten, legen Schalter um und reisen zwischen Gegenwart und Vergangenheit.



TURNEN Hangeln, Springen und Balancieren ist dank der einfachen Steuerung ein Kinderspiel. Wenn Sie bei schwierigen Manövern versagen, spulen Sie die Zeit auf Knopfdruck zurück und versuchen es erneut.



UMZINGELT Drei Untote kommen hervor. Der Prinz mutiert zum Kreisel mit anmontierten Schwertern

BEFREIT Die Monster fallen nach einer Spezialattacke auseinander, von Pixelblut umsprüht.

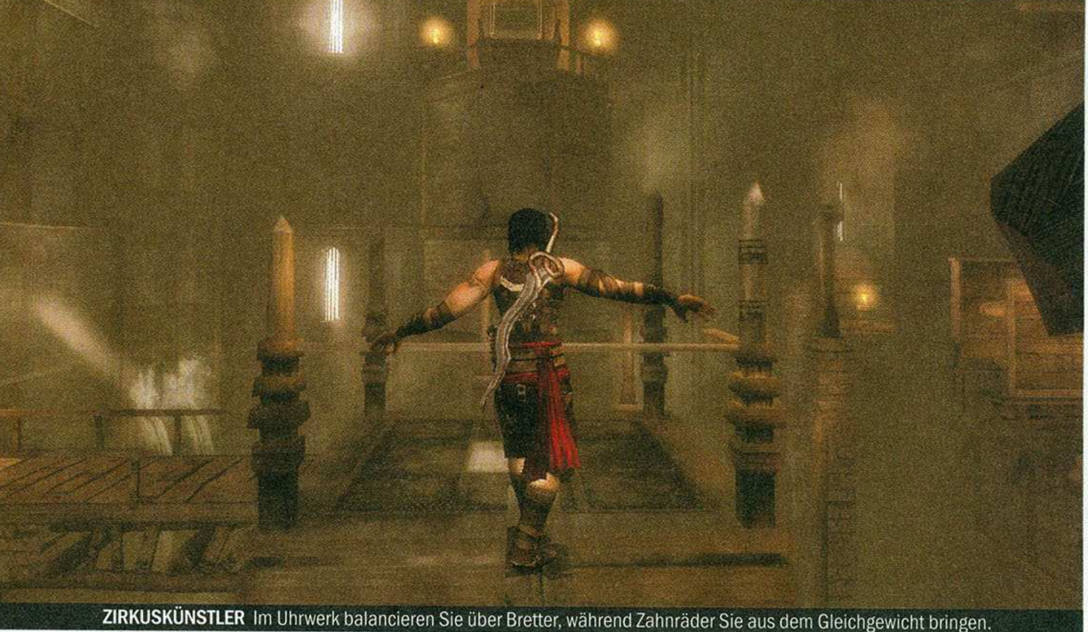
dessen die Klinge, spuckt eine Beleidigung heraus und geht in den Angriff über …

Auf der Insel der Zeit, dem Zielort, lassen Sie den Prinz vor den Überresten seines Schiffes verschnaufen. Sie sind allein. Der Wind weht pfeifend um die Felsen, das Meer gibt ein Rauschkonzert. Ein Weg führt vom Strand weg. Sie erklimmen ein Plateau, das einsam im blauen Dämmerlicht liegt. Dort schiebt sich langsam eine majestätische Festung ins Bild, wie sie nur in Märchen existieren kann. Darin werden Sie die nächsten 15 bis 20 Stunden verbringen, um die Entstehung des Sandes der Zeit zu verhindern.

Ihre Freundin, die Steuerung

Es gehört viel Fingerfertigkeit dazu, Konsolenumsetzungen mit Schwerpunkt auf Geschicklichkeit über Maus und Tastatur zu steuern. Die Ausbildung zum Jongleur dürfte einfacher sein. Auch **Warrior Within** empfiehlt nach der Installation ein analoges Gamepad, was sich aber als überflüssige Panikmache herausstellt: Mit der WASD-Tastenreihe laufen, mit der Maus die Perspektive drehen und kämpfen – das funktioniert wie schon im Vorgänger einwandfrei. Erleichternd kommt die erfreulich geringe Anzahl an notwendigen Tasten hinzu. Vielmehr entscheidet die richtige Kombination derselben über Leben und Tod. Und davon gibt es eine Menge. Dreimal hintereinander den linken Mausknopf zu drücken, schaffen selbst jene, die besagtes Eingabegerät für ein Nagetier halten. Zweimal den Mausknopf, einmal „E", dann

SIEGERPOSE Dieser Golem stampft und schnaubt, bis ihm der Prinz das Schwert in den Nacken rammt. Gegner besiegt!



ZIRKUSKÜNSTLER Im Uhrwerk balancieren Sie über Bretter, während Zahnräder Sie aus dem Gleichgewicht bringen.

die Leertaste – das sind Übungen für Fortgeschrittene. Grundsätzlich gilt: Je länger die Tastenfolge, desto eindrucksvoller die Verrenkungen. Man möchte meinen, der Prinz wäre aus Gummi: Er biegt den Oberkörper nach hinten und hält dabei die Schwerter ausgestreckt; er macht einen Handstand und dreht sich kopfüber wie ein Mensch gewordener Wirbelwind; er schubst und kickt und boxt und springt – bis die Klinge zersplittert. Dann schrumpft das Schlagrepertoire auf wenig überzeugende Kniffe zusammen. In herumstehenden Waffenschränken und bei niedergestreckten Gegnern finden Sie schnell Ersatz.

Abenteuerspielplatz

In der Gegenwart ist die Festung eine von Schatten durchdrungene Ruine. Durch Portale reisen Sie in die Vergangenheit, wo die Räume aussehen wie frisch vom Baumeister errichtet: Verzierte Säulen stützen Decken, breite Treppen schlängeln sich durch Säle, goldenes Licht strömt durch Fenster, vor denen hauchdünne Vorhänge wehen. Sobald Sie ein Zimmer betreten, folgt eine Kamerafahrt und gibt Auskunft darüber, wo Sie als Nächstes hinmüssen. Die Abstände, die Anfang und Ziel trennen, sind kurz, doch die Hindernisse dazwischen groß. Sie schwingen sich mit Seilen, hangeln sich an Mauervorsprüngen entlang, nehmen Anlauf und rennen an Wänden, turnen über Stangen und hopsen im letzten Moment über Abgründe.

Häufig fragt man sich beim Anblick der bevorstehenden Geschicklichkeitseinlagen: Wie soll ich DAS bloß schaffen? Wenn Sägeblätter rotieren, Nägel aus dem Boden schießen und Schluchten gähnen, möchte man am liebsten auf dem Absatz kehrtmachen. Herzklopfen verursacht vor allem die Speicherfunktion: Der Spielstand wird an Brunnen gesichert, wo Sie auch die Lebensenergie auffüllen. Solche Punkte sind meistens fair gesetzt, aber nicht immer. Manchmal starten Sie haarsträubende Aktionen in der schrecklichen Gewissheit, dass der kleinste Fehltritt einen Neubeginn zur Folge hat. Zumindest dann, wenn Ihnen der Sand der Zeit ausgeht. Solange genügend Sand zur Verfügung steht, spulen Sie die Szene per Knopfdruck zurück und versuchen es noch einmal. Eine unbezahlbare Lebensversicherung! (tw)



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

CA. € 45,-
02.12.2004

THOMAS WEISS



„Was für ein Rasierklingenritt: Warrior Within lässt mich schwärmen und fluchen."

Zwei Arten von Spielern werden **Warrior Within** lieben: jene, die das Spiel schaffen, und jene, die so lange spielen, bis sie es schaffen. Es ist alles eine Frage der Übung und der Ausdauer, denn die Steuerung ist präzise und das Spiel fair. Falls Sie aber zu den Leuten gehören, die Quicksave-Tasten normalerweise mit Streichhölzern festklemmen, werden Sie den Prinz zum Teufel wünschen. Was ein Jammer wäre, denn Sie haben bestimmt nie in fantastischeren Kulissen waghalsigere Manöver knapper überlebt. **Warrior Within** ist ein optisches und akustisches Kunstwerk, dessen Schwierigkeitsgrad die Zielgruppe zu stark einschränkt.

PETRA FRÖHLICH



„Adel vernichtet: Während der Prinz turnt, sterbe ich tausend Tode. Ist das aufregend!"

Ein Zahnrad schiebt sich langsam in den Weg, alles zermalmend, und ich dazwischen auf einer Planke, die Hände zur Balance ausgestreckt. Unter mir ganz lange nichts, dann Pflaster, dessen Bekanntschaft ich nicht machen möchte. Der Nervenkitzel, der solche Sequenzen begleitet, ist mir manchmal einfach zu viel, vor allem in Verbindung mit der eingeschränkten Speicherfunktion. **Warrior Within** ist ein Spiel, dessen Lernkurve keine ist, sondern eine Gerade, die oben auf der Skala beginnt. Und das wäre dann auch der einzige Kritikpunkt an einem ansonsten märchenhaft schönen Geschicklichkeitsspiel.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Studionote: Sehr gut
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ＋ Beeindruckendes, fantasievolles Leveldesign
- ＋ Spannende Turn- und Kampfeinlagen
- ＋ Fantastische Umgebungen und Animationen
- ＋ Sehr präzise und einfache Steuerung
- − Schwierigkeitsgrad überfordert Einsteiger

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
88	Grafik	Gut (88)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Sehr gut (91)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



BLATTSCHUSS Dieser amerikanische Bomber ist ein gefundenes Fressen für die Maschinengewehre unserer wendigen Zero. Die größte Gefahr geht während des Angriffs vom Heckschützen aus, der permanent auf uns feuert.

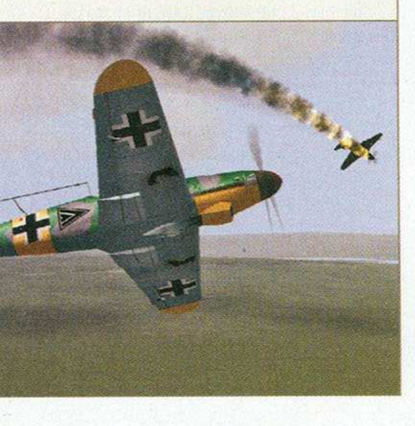
Pacific Fighters

Das wurde aber auch Zeit: Die erste „echte" Flugsimulation des Jahres ist gelandet. Ein Fest für Hobby-Piloten?

Sturmovik im Pazifik

Pacific Fighters wartet mit einer zusätzlichen Installationsvariante auf.

Sollten Sie **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles** und das **Ace Expansion Pack** noch auf der Festplatte haben, können Sie bei der Installation eine zweite Option wählen. In diesem Fall gibt Ihnen **Pacific Fighters** die Möglichkeit, mit den Maschinen des Vorgängers über den neuen Schauplatz zu fliegen oder als Japaner einen Abstecher nach Europa zu wagen.



Der Pazifikkrieg ist diesen Monat ein gefragtes Szenario für Computerspiele. Neben **Medal of Honor: Pacific Assault** hat sich auch die Flugsimulation **Pacific Fighters** dem Konflikt zwischen Amerika und Japan während des Zweiten Weltkriegs verschrieben. Wer den Vorgänger **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles** kennt, hat das Gefühl, mit **Pacific Fighters** ein Add-on erworben zu haben. Nicht nur Menüs und Technik wurden 1:1 übernommen, auch das vielfach gescholtene Kampagnendesign ist erneut am Start. Kurz: Eine spannend erzählte Geschichte fehlt komplett. Anstatt Zwischensequenzen zu genießen, arbeiten Sie sich gelangweilt durch ellenlange Text-Briefings. Dass es bei einer Flugsimulation auch anders geht, beweisen das gute, alte **Strike Commander** und **Eurofighter Typhoon**. Die Missionen reichen vom Überfall auf Pearl Harbor bis hin zur Schlacht um Okinawa und laufen stets nach dem bekannten **Sturmovik**-Schema ab. Nach dem Start jetten Sie mit Zeitbeschleunigung zum Einsatzziel, schießen dort alle Feindflieger und Bodenziele ab und treten anschließend den Heimflug an. Sehr öde! Einsame Klasse sind dafür die Flugmodelle der 40 akkurat nachgebildeten Maschinen. Keine andere militärische Simulation – mit Ausnahme der **Sturmovik**-Serie – vermittelt ein ähnlich realistisches Flugerlebnis. Auch wenn sich der Schwierigkeitsgrad Ihren Fähigkeiten anpassen lässt, beißen sich Anfänger die Zähne aus. Das Training behandelt lediglich Starts und Landungen auf Flugzeugträgern, nicht aber, wie man einen Torpedoangriff auf die Reihe bekommt oder wozu die verschiedenen Bombenvisiere gut sind. (bb)



PACIFIC FIGHTERS
CA. € 45,-
21.10.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Dasselbe in Blau: Pacific Fighters setzt auf die Tugenden von Sturmovik."

Als alter Flugsimulationsfanatiker fiebere ich seit Monaten der Testversion von **Pacific Fighters** entgegen. Und wurde letztendlich ein wenig enttäuscht. Denn herausgekommen ist nicht mehr und nicht weniger als ein **IL-2 Sturmovik** vor einer anderen Kulisse und mit neuen Einheiten. Dabei hatte ich mich so auf einen interessanten Plot im Stile der 80er-Jahre-Serie **Pazifikgeschwader 214** gefreut. Natürlich besitzt **Pacific Fighters** auch seine Stärken: Die Flugphysik ist nahezu perfekt und die detaillierten Cockpits sind eine echte Augenweide.

DIRK GOODING



„In Sachen Realismus ist Pacific Fighters der König der Lüfte."

Historische Flugsimulationen besitzen einen Vorteil: Sie müssen für Propellermaschinen im Gegensatz zu modernen Jets keine Myriaden von Tastaturbefehlen pauken und komplexe Radarsysteme interpretieren. Es reicht ein guter Joystick mit ein paar Feuerknöpfen. Deswegen mag ich **Pacific Fighters**. Hier setze ich mich ins Cockpit und habe sofort Spaß. Schade nur, dass die dynamischen Kampagnen derart spannungsarm in Szene gesetzt sind. Hier hätte die eine oder andere Zwischensequenz garantiert Wunder bewirkt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 1C:Maddox Games
Studionote: Befriedigend
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Exzellentes Flugmodell
- \+ Viele Flugzeuge
- \+ Tolle Cockpits
- − Langweilige Kampagne
- − Stellenweise extrem schwer

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
75	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (89)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (83)

The Fall: Last Days of Gaia

Mit The Fall will das Berliner Studio SilverStyle einen Meilenstein im Bereich Endzeitrollenspiele setzen. PC Games hat sich durch die Postapokalypse gespielt.

Wir schreiben das Jahr 2083 und es steht nicht gut um Mutter Erde. Nach einem vernichtenden Terrorakt haben sich die Reihen der Menschheit dramatisch gelichtet. Die Reste der Bevölkerung fristen in der Einöde der so genannten Wastelands ihr Dasein und verwerten, was von der einstigen Zivilisation übrig geblieben ist. Vor diesem postapokalyptischen Hintergrund spielt **The Fall: Last Days of Gaia**. Als klassisches Rollenspiel konzipiert, schließt sich der Spieler einer noch in der Entstehung befindlichen Regierung an, in der Hoffnung, seine bei einem Überfall teils niedergemetzelte, teils verschollene Familie rächen zu können. Dazu befehligt man eine sechsköpfige Heldenschar, deren Mitglieder zum Endzeit-Szenario passende Fähigkeiten entwickeln können. Da gibt es den Techniker, der sich auf Mechanik und Elektronik versteht, den mit Schlössern versierten Kleinkriminellen und den Weidmann, der in Überlebenskünsten geschult ist. Erfahrungspunkte werden genretypisch über die Lösung von Quests oder das Niederstrecken von Unholden erworben.

Komplexes Attributesystem

Wenn die Charaktere aufsteigen, können per Punktevergabe Attribute, Fertigkeiten und Talente entwickelt werden. Zu den Attributen gehören typische Werte wie Stärke, Geschicklichkeit oder Intelligenz, die unter anderem Einfluss auf Waffenfähigkeiten oder Verhandlungsgeschick haben. Die insgesamt 14 Fertigkeiten umfassen dagegen sowohl Waffenausbildung als auch passive Fähigkeiten wie Technikwissen, Fahrgeschick und medizinische Kenntnisse. Die Talente sind wiederum Spezialfähigkeiten im Rahmen der Fertigkeiten und werden einzeln ausgewählt. Zur Fertigkeit Schwere Waffen gehört zum Beispiel das Talent „Zielsicherheit" oder „Schnelles Nachladen". Nicht nur abwechslungsreich, sondern auch nützlich ist die Möglichkeit, Fahrzeuge zu steuern. Mit verschiedenen Vehikeln kommen die Party-Mitglieder nämlich deutlich zügiger durch die kargen Wüstenlandschaf-



ECHTZEITDUELL Die Gefechte in The Fall laufen grundsätzlich in Echtzeit ab. Allerdings lässt sich das Geschehen jederzeit zum Waffenwechsel und zur Befehlsvergabe pausieren.

ten. Darüber hinaus können die Fahrzeuge getunt und bewaffnet werden. In **The Fall** kommt eine 3D-Engine zum Einsatz, die sowohl eine isometrische Vogelperspektive als auch eine Verfolgersicht bei der Steuerung der Heldentruppe zulässt. Dabei darf die Bewegung per Mausklick oder per Direktsteuerung mit der Tastatur vorgenommen werden. Ein längerer Klick mit der rechten Maustaste lässt ein Auswahlmenü erscheinen, in dem Spezialaktionen per Icon angewählt werden können. Diese speziellen Tätigkeiten, die je nach Ausrichtung des jeweiligen Charakters wählbar sind, reichen vom Graben nach Wasser übers Minenlegen bis hin zur Fahrzeugbetankung.

Eine Prise Echtzeit-Taktik

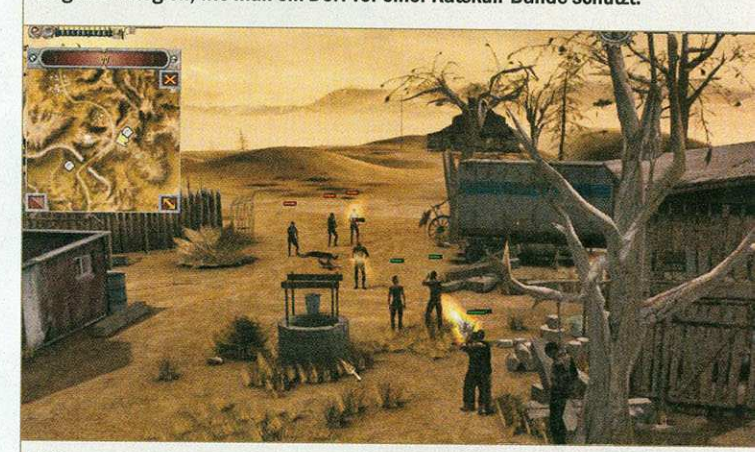
Die frei wählbare Perspektive erlaubt vor allem im Kampf gegen marodierende Wasteland-Unholde interessante taktische Handlungsalternativen. Zwar laufen Scharmützel grundsätzlich in Echtzeit ab, jedoch lassen sich die Gefechte stets pausieren, um die Waffen zu wechseln und weitere Aktionen zu planen. So ist es durchaus von Bedeutung, wie die Gruppe positioniert ist. Die eigenen Recken können zum Beispiel eine Gruppe von angreifenden Seekern in einen Hinterhalt locken: Während der Hauptteil der eigenen Gruppe das Feindfeuer auf sich zieht, lauern weitere Teammitglieder in der Flanke des Gegners und schlagen dort zu. Ein Nahkämpfer verbirgt sich dagegen in einem Klohäuschen und stürzt überraschend auf die Bösewichter zu, die bei richtigem Timing gar nicht in der Lage sind, die Schusswaffen rechtzeitig auf ihn zu richten. Sowohl bei den Kämpfen als auch bei den Quests darf man meist mindestens zwei oder mehr Lösungswege erwarten. Bei der oben beschriebenen Abwehr eines Angriffs auf ein friedliches Dorf kann alternativ auch ein Sammelpunkt der Angreifer mit Sprengstoff versehen und in die Luft gejagt werden. Trotz der eingesetzten schweren Kaliber bis hin zum Raketenwerfer könnten die Kämpfe – so vorbildlich sie vom spielerischen Ansatz gelöst sind – optisch und akustisch spektakulärer inszeniert sein. Statt donnernden Mündungsfeuers und dramatischer Explosionen erwartet den Duellisten eher dramaturgisches Schießbudenniveau.

Jede Menge Hausaufgaben

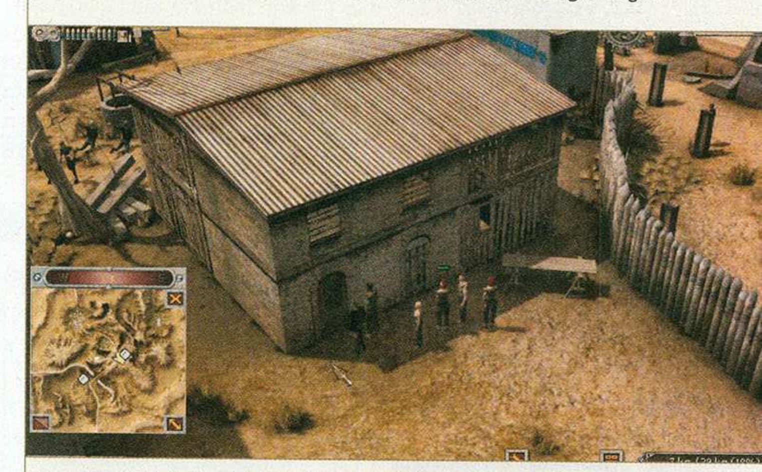
Die besondere Stärke von **The Fall** ist jedoch die abwechslungsreiche Queststruktur. Um beispielsweise in das schwer bewachte Drogenlager einer Wasteland-Gang zu gelangen, benötigt man ein geheimes Passwort. Dazu müssen Kuriere der Bande, die jeden Morgen bei einer Dame des horizontalen

Alles erlaubt: Der Nahkampf

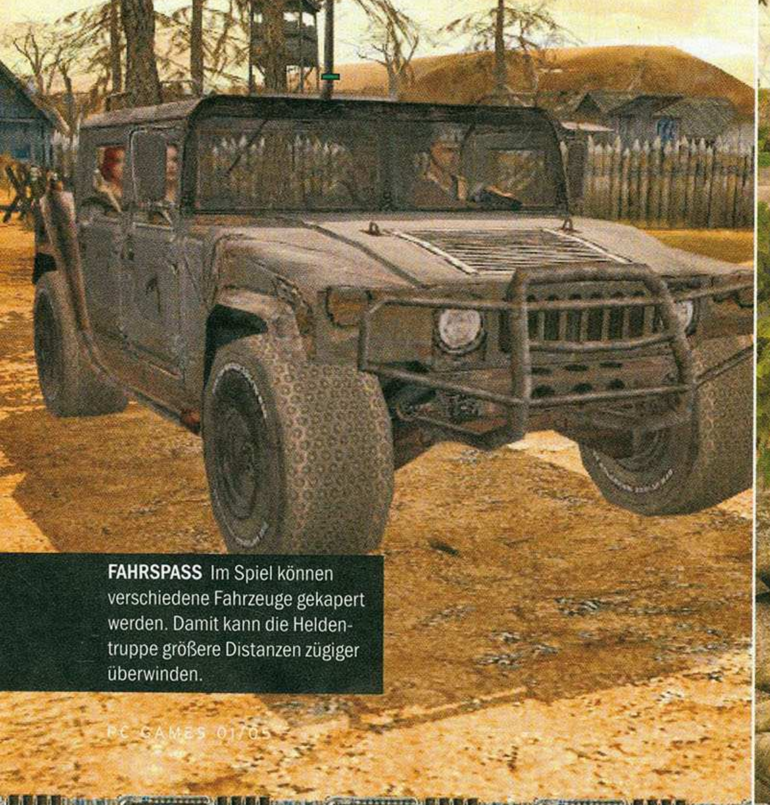
The Fall bietet ein Kampfsystem mit mehreren taktischen Optionen. Wir zeigen Strategien, wie man ein Dorf vor einer Ratskull-Bande schützt.



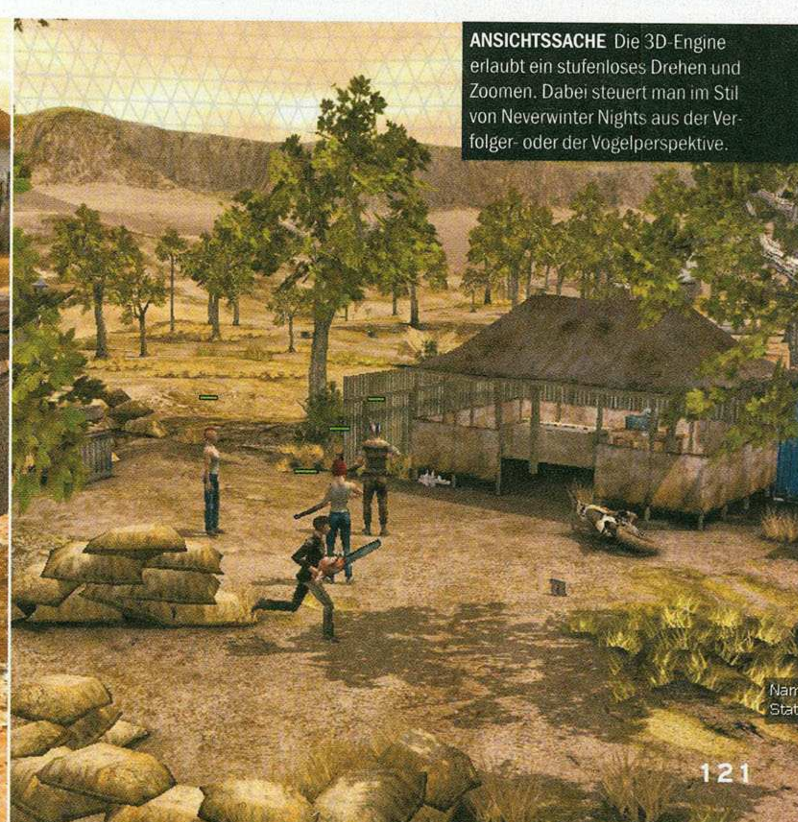
Während unsere Scharfschützen die Gegner unter Beschuss nehmen, pirscht sich von hinten ein in einem Haus versteckter Nahkämpfer mit einem Messer an. Bevor die Unholde die Waffe auf den Messerstecher richten können, hat er bereits zugeschlagen.



Die Alternativstrategie: Die Ratskull-Bande wird ihren erhängten Kameraden aufsuchen (im Bild oben links). Dort platziert man eine Sprengladung und befördert die Gruppe zum größten Teil auf einen Schlag ins Jenseits.



FAHRSPASS Im Spiel können verschiedene Fahrzeuge gekapert werden. Damit kann die Heldentruppe größere Distanzen zügiger überwinden.



ANSICHTSSACHE Die 3D-Engine erlaubt ein stufenloses Drehen und Zoomen. Dabei steuert man im Stil von Neverwinter Nights aus der Verfolger- oder der Vogelperspektive.



GRÜNE OASE Während man zu Beginn ausschließlich Sandwüsten durchwandert, warten später auch Grüngebiete und unterirdische Levels auf den Spieler.

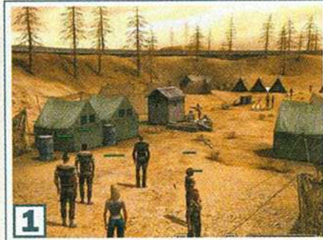


REDEFLUSS In den wichtigen Dialogen kann der Spieler je nach Charisma-Wert Nichtspielercharaktere durch Überredungskunst oder durch Drohungen beeinflussen.

Gewerbes vorbeischauen, mittels einer Wanze belauscht werden. Das Abhörgerät erwirbt man bei einem verwahrlosten Elektronikbastler, der das Gerät aber nur dann herausrückt, wenn man ihn mit einer Wasteland-Schönheit verkuppelt. Dies gelingt jedoch nur, wenn man für den potenziellen Bräutigam ein Stück Seife auftreibt, einem Müller eine schmucke Rattenfelljacke abluchst und überdies den Dorffriseur dafür gewinnt, dem Charmeur einen neuen Haarschnitt zu verpassen. Für eine solche komplexe Queststruktur ist ein übersichtliches Tagebuch erforderlich. Dies hat Entwickler SilverStyle ansprechend gestaltet: Neben der Auflistung aktueller und erledigter Aufgaben werden speziell interessante Orte in der Mini-Map

Reiseführer: Die ersten Schritte in The Fall

Die Heldentruppe arbeitet bereits zu Beginn des Spiels eine lange Liste an Quests ab. PC Games zeigt die wichtigsten Stationen zu Beginn des Spiels.



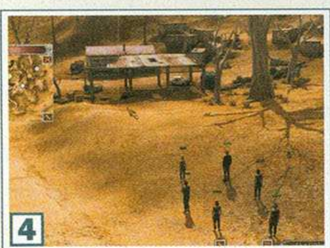
1 Die Heldentruppe startet im Hauptquartier der neuen Regierung. Der erste Auftrag ist die Jagd auf die finstere Ratskull-Gang.



2 New Swafford muss vor einem Ratskull-Überfall geschützt werden. Später findet man die Karte zum Ratskull-Waffenlager.



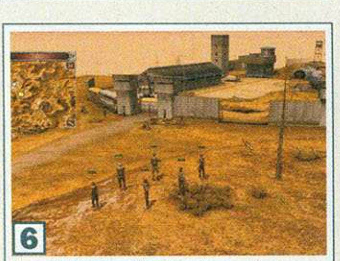
3 Wichtigstes Ziel in Bowie Village ist die Aushebung des Ratskull-Waffenlagers. Ein Minenfeld entschärft man mit einer Kuhherde.



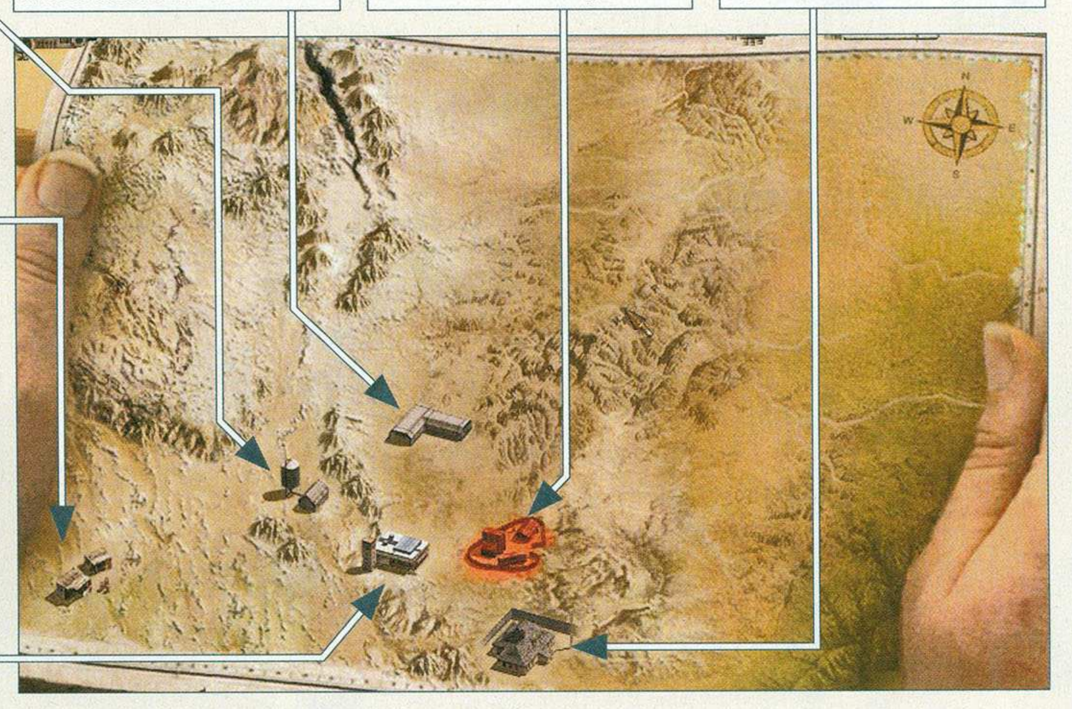
4 Fredos Siedlung wurde von Seeker-Banden besetzt. Unsere Helden räuchern die Vogelfreien aus und räumen das Dorf.



5 Die Truppe verdingt sich als Landvermesser: Ein alter Güterbahnhof muss mithilfe eines Theodoliten vermessen werden.



6 Hauptziel in Casa Verde ist das Ausräuchern des Ratskull-Drogenlagers. Hier warten harte Kämpfe auf die noch unerfahrene Truppe.




NCSOFT®

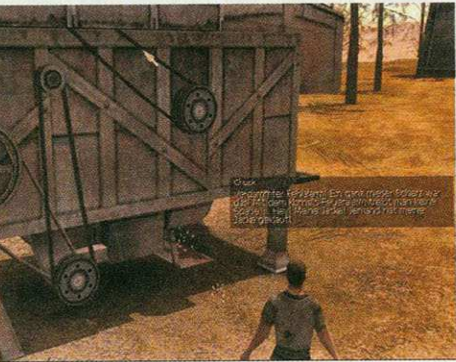

E & G

Multiple Choice: Lösungsweg-Potpourri

Viele Quests in The Fall lassen sich durch mehrere Lösungswege meistern. Oft darf statt roher Gewalt auch Gehirnschmalz eingesetzt werden.



Die Pelzjacke
Um einem Wasteland-Bewohner eine Abhörwanze zu entlocken, muss man ihn einkleiden. Der Müller im Dorf besitzt eine Pelzjacke, will sie aber nicht rausrücken.



Süßes oder ...
Zunächst wird die Häckselmaschine des Müllers blockiert, damit er zur Reparatur die Pelzjacke auszieht. Mit einem Feueralarm lockt man ihn weg und klaut die Jacke.



... Saures
Viel simpler, aber der Reputation der Heldentruppe in den Wastelands nicht gerade förderlich ist der Griff zur Waffe. Der Müller wird niedergestreckt und ausgeplündert.

markiert. Neben der intelligenten Aufgabenstellung und der mit überraschenden Wendungen inszenierten Handlung beeindruckt die schiere Größe der Spielwelt. Selbst ohne Nebenquests sind rund 40 Stunden Spielzeit drin. Zeitweise kann die Wanderung durch die Einöde jedoch an den Nerven zerren. Hänger in Skriptsequenzen, Abstürze, aber auch Questbugs schmälern den Spaß am an sich hervorragenden Aufbau der Story und der Aufgaben. Zu den Designproblemen gehört die höchst unterschiedliche Qualität der Sprachaufnahmen. Während Hauptcharaktere ihre Texte glaubwürdig intonieren, scheinen bei der Besetzung von Nebenrollen zuweilen verdutzte Passanten ins Tonstudio gelockt worden zu sein. Insgesamt überwiegt jedoch die Qualität der stets abwechslungsreichen Missionen und die spannend aufgebaute Geschichte von **The Fall** – wenn auch mit weniger Ungereimtheiten im Programm durchaus eine deutlich höhere Wertung drin gewesen wäre. (ch)

INTERVIEW MIT CARSTEN STREHSE

„Wir wollen dem Spieler Freiraum geben"

PC Games: Oftmals werden bei **The Fall** unterschiedliche Lösungswege angeboten. Ist dies ein Feature, das aus Gründen der Abwechslung eingebaut wurde, oder soll so verhindert werden, dass einseitig ausgerichtete Parties in Sackgassen laufen?

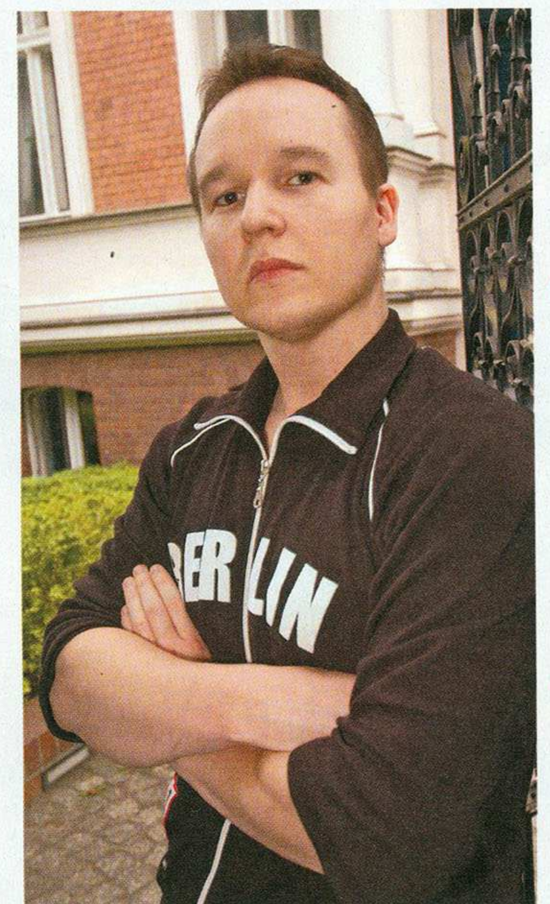
Carsten Strehse: „Wir wollten dem Spieler genügend Freiraum geben, seine eigenen Ideen für die Lösung einer Quest umzusetzen. Außerdem können so die Stärken der eigenen Party sehr gut ausgespielt werden. Die Leute werden sich austauschen und erstaunt sein, wie andere eine Aufgabe im Spiel gelöst haben. Außerdem erhöhen die verschiedenen Lösungswege natürlich den Wiederspielwert ungemein."

PC Games: Die Sprachausgabe hört sich auf PC-Lautsprechersystemen teils sehr blechern an. Wieso ist das so?

Carsten Strehse: „Gibt es PC-Lautsprechersysteme, bei denen etwas nicht ‚blechern' klingt? Ernsthaft: **The Fall** hat die aufwendigste Vertonung, die je ein Computerspiel aus Deutschland erfahren hat. 84 Sprecher haben 380 Rollen gesprochen. Wir sind stolz auf diese Leistung und die Spieler werden sehr zufrieden sein."

PC Games: Bei den Kämpfen in **The Fall** hätten wir uns noch mehr Spezialeffekte und raumfüllendere Spezialeffekte gewünscht. Warum wurden die Schießereien eher zurückhaltend inszeniert?

Carsten Strehse: „**The Fall** ist ein reines Rollenspiel und kein Taktikspiel, bei dem der Kampf im Vordergrund steht. Dementsprechend wurden die Gefechte umgesetzt. Der Schwerpunkt liegt auf der Story, den Quests und der lebendigen Welt, nicht auf den Kämpfen."



CARSTEN STREHSE ist Lead Designer und Inhaber bei SilverStyle.

PC Games: Die Testversion von **The Fall** war noch nicht frei von Abstürzen und Quest-Bugs. Wie soll bis zur Veröffentlichung eine weitgehend fehlerfreie Version auf die Beine gestellt werden?

Carsten Strehse: „Es ist ja üblich, dass Magazine wie PC Games Testversionen erhalten, die noch geringfügige Probleme beinhalten. Ansonsten müssten die Tests mit dem Master durchgeführt werden und die Spieler könnten die Beurteilungen erst lange nach Erscheinen des Spiels lesen. Selbstverständlich werden diese kleineren Probleme bis zur Veröffentlichung noch bereinigt."

PC Games: Mit **Restricted Area** gibt es ja bereits ein aktuelles Spiel im Endzeit-Szenario auf dem Markt. Warum sollen die Spieler zu **The Fall** greifen und nicht zu **Restricted Area**?

Carsten Strehse: „Die Spiele unterscheiden sich grundsätzlich. **The Fall** ist ein Rollenspiel im Bioware-Stil. Der Fokus liegt auf der Story und den Quests, während **Restricted Area** sich klar an den Action-Rollenspiel- und **Diablo**-Fan wendet. Spieler, die **Neverwinter Nights**, **Baldur's Gate 1** und **2** oder **Gothic 1** und **2** mögen, sind hingegen bei **The Fall** genau richtig."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

IM WETTBEWERB

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC TEST IN PCG 01/04	RESTRICTED AREA TEST IN PCG 11/04	THE FALL: LAST DAYS OF GAIA TEST IN PCG 01/05
TECHNIK		
BEFRIEDIGEND (79%) + Teils nette Spezialeffekte + Sehr guter Soundtrack – Blasse Texturen – Ruckelige 3D-Engine	**GUT** (80%) + Stimmungsvolle Grafik + Hoher Detailgrad in der Spielwelt – Hakelige Animationen	**BEFRIEDIGEND** (73%) + Ordentlicher Soundtrack – Zum Teil verzerrte Sprachausgabe – Ruckelige 3D-Engine im Verfolger-Modus
ATMOSPHÄRE		
GUT (84%) + Hervorragender Soundtrack + Ausgezeichnete Animationen + Original-**Star Wars**-Soundeffekte + Glaubwürdige Charaktere + Stimmungsvoller Soundtrack	**GUT** (80 %) + Stimmungsvoller Soundtrack + Sehr gute Synchronisation	**BEFRIEDIGEND** (79%) + Sehenswerte Grafik + Zivilisationsreste schaffen Endzeitstimmung – Teils unprofessionell wirkende Sprecher – Zu wenig Spezialeffekte bei Kampfszenen
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (90%) + Spannende Charaktere-Interaktion + Angepasstes **D&D**-Regelwerk + Große Zahl an Nebenaufgaben + Offenes Quest-Design – Teils unübersichtliche Kämpfe	**GUT** (80%) + Intuitive Benutzeroberfläche + Motivierendes Belohnungssystem + Sanft ansteigende Lernkurve – Auf Dauer eintönige Spielwelt	**SEHR GUT** (90%) + Spannende, oft überraschende Story + Sehr variables Kampfsystem + Meist mehr als zwei Lösungswege pro Quest + Intelligentes Menüdesign
MULTIPLAYER		
-	-	-
SPIELSPASS		
SEHR GUT (92%)	**GUT** (82%)	**GUT** (84%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 10 STD. 20 STD. 30 STD. 40 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 10 STD. 20 STD. 30 STD. 40 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 10 STD. 20 STD. 30 STD. 40 STD. (Markierungen 1, 2, 3, 4)
Spieldauer (Einzelspieler): 40 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 40 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 40 Stunden

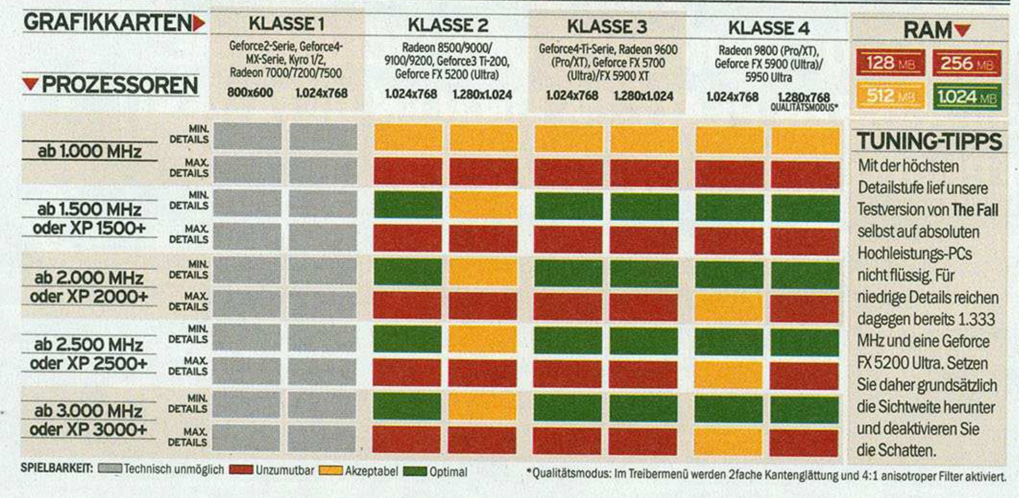
1 Wie so oft bei Rollenspielen ist eine Eingewöhnungsphase erforderlich. Die ruckelige Engine und der Kamera-Modus sorgen zunächst für leichten Frust.

2 Die ersten Erfolgserlebnisse lassen nicht lange auf sich warten. Befreiungsaktionen, Sammelquests und echte Puzzles lassen den Tiefgang von **The Fall** erahnen.

3 Die verschachtelten Haupt-Quests mit mehreren Lösungswegen motivieren enorm. Langsam entdeckt man das filigrane Charakter- und Wertesystem.

4 Die Hintergrundgeschichte kommt nun richtig in Fahrt: Wer ist nun der Gute, wer der Böse? Überraschende Storywendungen und neue Fraktionen bringen Spannung.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS

Mit der höchsten Detailstufe lief unsere Testversion von **The Fall** selbst auf absoluten Hochleistungs-PCs nicht flüssig. Für niedrige Details reichen dagegen bereits 1.333 MHz und eine Geforce FX 5200 Ultra. Setzen Sie daher grundsätzlich die Sichtweite herunter und deaktivieren Sie die Schatten.

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

CA. € 45,-
NOVEMBER 2004

CHRISTOPH HOLOWATY



„The Fall ist vorbildlich in puncto Missionsdesign und packendem Spannungsbogen."

Selten habe ich ein Rollenspiel mit einer intelligenter aufgebauten Hintergrundgeschichte erlebt: Zahlreiche Überraschungen und Wendungen im endzeitlichen Intrigenspiel halten den Spieler lange bei der Stange. Ein dickes Plus verbucht **The Fall** außerdem bei den verschachtelten und hochgradig abwechslungsreichen Quests. Zwar bringt man gelegentlich auch bei **The Fall** Gegenstände von A nach B, die Regel ist dies jedoch nicht. Schade nur, dass einige Bugs und eine ruckelige 3D-Engine in der Testversion an den Nerven zerren – mit weniger Problemen im Programm wäre eine höhere Wertung möglich gewesen.

THOMAS WEISS



„Eine riesige Spielwelt mit anspruchsvoller, überraschender Rollenspiel-Story"

Was mich neben den abwechslungsreichen Quests am meisten beeindruckt, ist das Kampfsystem: Was wie ein herkömmliches Echtzeit-Scharmützel aussieht, gewinnt mit der Pausenfunktion und der Möglichkeit zur individuellen Positionierung der Recken taktische Tiefe. Schade allerdings, dass es bei den Gefechten nicht mehr rumst: Gerade beim Einsatz von Feuerwaffen hätte ich mir mehr Sound- und Spezialeffekte gewünscht; Ähnliches gilt für die schwankende Qualität der Sprachausgabe. Dennoch ist **The Fall** ein guter Tipp für Freunde anspruchsvoller Rollenspiel-Storys – denn das bietet die riesige Spielwelt allemal.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: SilverStyle Entertainment
Studionote: –
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): –
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.333 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

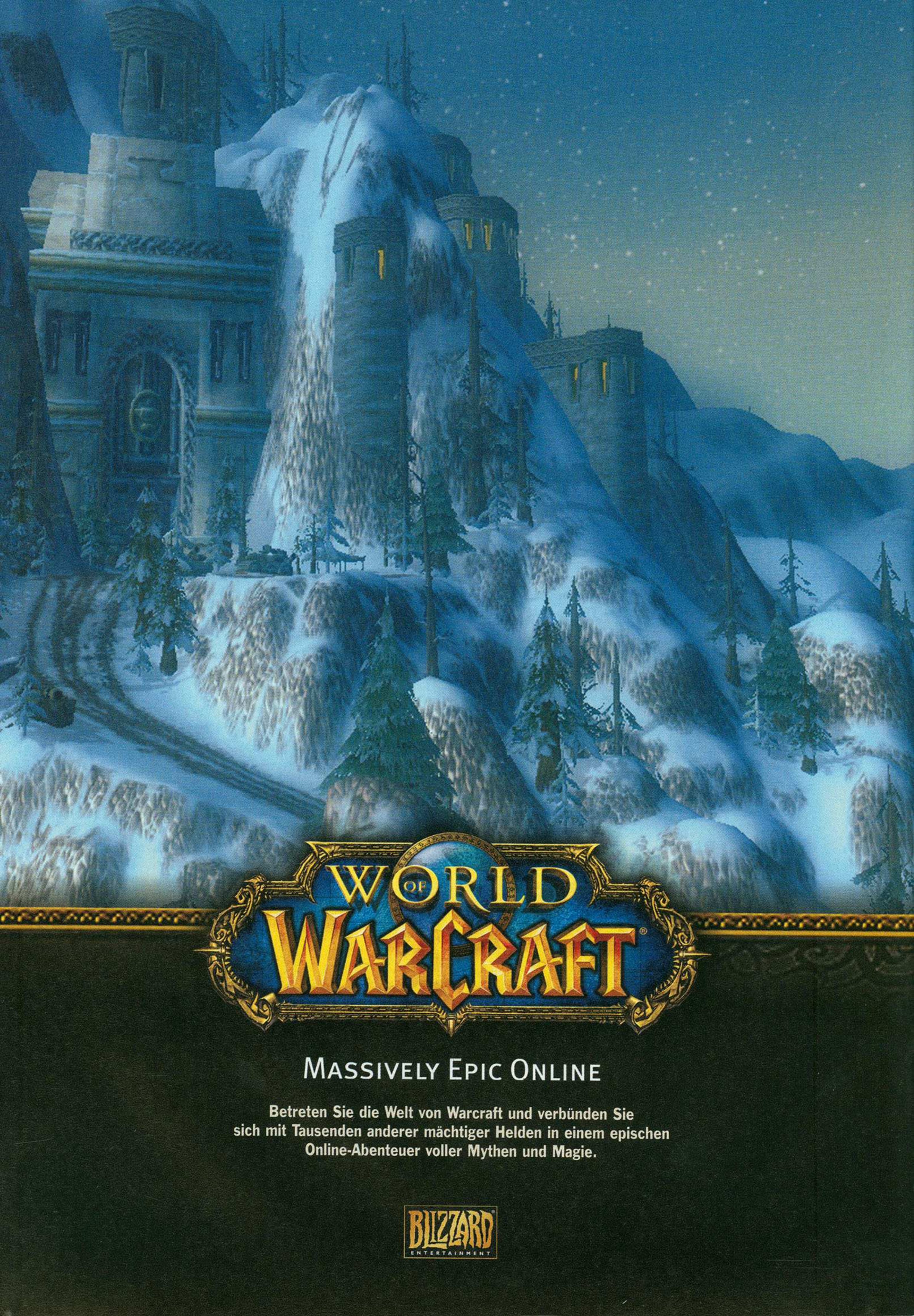
PRO UND CONTRA

+ Spannende Story und ausgefeilte Quests
+ Enormer Spielumfang
+ Kampfsystem mit taktischen Varianten
– Ärgerliche Bugs wie Abstürze und Hänger
– Mäßige Spezialeffekte und Sprachausgabe

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (80%)
	Sound	Befriedigend (78%)
	Steuerung	Befriedigend (75%)
	Mehrspieler	-


12
usk



WORLD OF WARCRAFT
MASSIVELY EPIC ONLINE
Betreten Sie die Welt von Warcraft und verbünden Sie sich mit Tausenden anderer mächtiger Helden in einem epischen Online-Abenteuer voller Mythen und Magie.
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Vampire: The Masquerade

Bloodlines | Mit Half-Life-2-Engine und intensiver Grusel-Atmosphäre greift Vampire 2 nach der Rollenspiel-Krone. Wir haben dem Vampirspektakel auf den Eckzahn gefühlt.

Man sollte meinen, ein Vampir hätte keine Angst im Dunkeln. Doch in **Vampire: The Masquerade: Bloodlines** dürfte den meisten Spielern sogar in der Rolle eines verwegenen Nachwuchs-Draculas das Blut in den Adern gefrieren. **Bloodlines** macht Sie gleichzeitig zum Jäger und zum Gejagten in einem packenden Intrigenspiel um Macht, Gewalt und Blut.

Das Ende ist nah

Aber beginnen wir am Anfang. Ein mehrminütiges Intro zeigt die Verwandlung des Protagonisten in einen Vampir. Da der Kuss – so nennen Vampire diesen Akt – jedoch ohne Genehmigung des lokalen Fürsten erfolgte, finden Sie sich Augenblicke später vor einem Tribunal wieder. Vampirprinz LaCroix, Ankläger und Richter in einer Person, verurteilt Ihren Schöpfer zur Enthauptung. Sie werden allerdings wie durch ein Wunder verschont und beginnen das Spiel mit einem Auftrag des Prinzen im Strandviertel von Santa Monica, einem Stadtteil von Los Angeles. Zu diesem Zeitpunkt ist noch völlig unklar, worum es in **Bloodlines** wirklich geht. Lediglich die Grundregeln des Vampirdaseins werden in einem tutorialartigen, leider etwas langweiligen Monolog erklärt: Vampire dürfen ihre Fähigkeiten gegenüber Menschen nicht offen zeigen und sollten keine Unschuldigen töten, wenn sie nicht den letzten Rest Menschlichkeit verlieren wollen. Man fühlt sich also tatsächlich wie ein Neuankömmling in einer riesigen, undurchschaubaren Welt.

Die ansonsten ausgezeichnete Geschichte entwickelt sich zu Beginn leider etwas schleppend. Erst nach einigen Stunden, wenn Einsätze unter anderem nach Downtown L.A., Chinatown und Hollywood führen, erfahren Sie mehr. Gerüchte berichten von unglaublich mächtigen Ur-Vampiren, die sich gegen ihre Nachkommen erheben. Schließlich führt Sie ein schockierendes Horrorvideo auf die Fährte einer furchterregenden Sekte von Untoten. Steht das Ende der Vampirwelt bevor?

Schaurige Stimmung

Schon eine der ersten Missionen macht deutlich, wie die Entwickler durch gut dosierte Skript-Ereignisse für Gänsehautatmosphäre sorgen. Ein besonders gruseliger Auftrag lotst den Spieler in ein schauriges, verlassenes Hotel, aus dem ein wütender Geist vertrieben werden soll. Die fast erdrückende Stille in dem alten Gemäuer wird nur von



FEURIG Ein eifriger Vampirjäger hat diese Villa in Brand gesetzt, um das dort hausende Oberhaupt des Malkavianer-Clans zu rösten – zu unserem Leidwesen mit Erfolg.



NOTDÜRFTIG In der Not frisst der Teufel Fliegen: Die schwer entstellten Nosferatu leben versteckt und sind sich nicht zu schade, Blut von niederen Tieren aller Art zu saugen.



BODYGUARD Der Riese links im Bild ist der persönliche Leibwächter von Vampirprinz LaCroix (Bildmitte).



ÜBERFALL Diese Mitglieder einer fanatischen Sekte von Untoten haben es auf uns abgesehen.

gespenstischen Schreien durchschnitten. Schon nach wenigen Schritten folgt der erste Schockmoment: Eine Treppe bricht unter unseren Füßen ein und wir landen in einer schummrig-düsteren Kellerküche. Ein rascher Blick in alle Richtungen zeigt: Wir sind allein, keine Gefahr. Doch der gerade noch völlig ruhige Raum scheint jäh zum Leben zu erwachen. Plötzlich prasselt ein Stakkato von Pfannen, Tellern und Messern auf uns ein und eine meterhohe Flamme schießt aus dem Gasherd hervor – jetzt hilft nur noch die panische Flucht durch eine Tür in der gegenüberliegenden Wand; ein Schelm, wer eine Falle wittert …

Die Welt lebt – zum Teil

Obwohl **Bloodlines** auf der Technologie von **Half-Life 2** basiert, ist es ein echtes Rollenspiel mit einer sehr lebendig wirkenden Bevölkerung. Überall treffen Sie Personen, die nicht nur herumstehen, um Ihnen Aufträge zuzuschustern, sondern scheinbar ein echtes Leben mit eigenen Sorgen und Ängsten führen. Da gibt es etwa den Arzt im örtlichen Krankenhaus, der sich davor fürchtet, dass seine Frau von der Geliebten erfährt – dieses Wissen lässt sich prima für eine lukrative Erpressung nutzen. Häufig erhalten Sie von solchen Charakteren Aufträge, die zu einem beliebigen Zeitpunkt neben den eigentlichen Hauptaufgaben erledigt werden können. Eine Barbesitzerin heuert den Spieler beispielsweise an, um einen Mafia-Paten aus dem Weg zu räumen, der sie dazu zwingt, einen Kredit bei ihm im Bett abzuarbeiten.

Die Umgebung entpuppt sich leider schnell als weniger lebensecht. Kaum ein Gegenstand, der nicht zu einer Quest gehört, ist benutzbar: Man darf weder in der Hotel-Lounge Piano spielen noch eine Glasvitrine mit dem Baseballschläger zerstören.

„Ich häute dein Gesicht"

Ein absolutes Highlight in **Bloodlines** ist die Vielfalt der Möglichkeiten, ein Problem zu lösen. Einen widerspenstigen Wachmann können Sie entweder bezirzen, überreden, bedrohen oder ihm mittels der übernatürlichen Fähigkeit „Beherrschen" Ihren eigenen Willen aufzwingen. Ausgeprägte gesellschaftliche Talente vorausgesetzt – unter anderem Charisma, Manipulation, Feilschen und Einschüchtern – stehen Ihnen im Gesprächsmenü entsprechende Sätze zur Verfügung: „Wow. Wie Sie das gesagt haben – das war so … dominant" (als Verführung) oder „Ich bin die Tussi, die dein Gesicht häutet, wenn du sie nicht reinlässt" (als Bedrohung). (js)

NACHTLEBEN Genau wie im kultigen Vampir-Streifen Blade gibt es in Bloodlines verschiedene Clubs, in denen vorwiegend nachtaktive Blutsauger anzutreffen sind.

Warum keine Wertung?

Da von **Vampire: Bloodlines** Engine-bedingt vor dem **Half-Life 2**-Verkaufsstart keine Testversion verschickt werden durfte, spielten wir die Version zwei Tage in der Redaktion auf einem PC mit vorinstalliertem **Bloodlines** – nicht alle Redaktionen hatten soviel Spielzeit. Für ein Rollenspiel reicht das nicht. Denn: Die Gesamtspielzeit beträgt laut Hersteller etwa 40 bis 60 Stunden. Da wir rund 35 bis 40 Prozent des Spiels gesehen haben, lässt sich nur erahnen, ob sich die Geschichte auf ähnlich hohem Spannungsniveau fortsetzt oder mit der Zeit abflaut - ein „80er" ist Vampire in jedem Fall. Den ausführlichen Test inklusive Hardware-Testcenter lesen Sie daher in der kommenden Ausgabe.



VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES
CA. € 40,-
16.11.2004

JUSTIN STOLZENBERG



„Dank Grusel-Atmosphäre ist Vampire: Bloodlines mein Rollenspiel des Jahres."

Obwohl ich erst etwas über ein Drittel des Spiels kenne, bin ich sicher: **Vampire: Bloodlines** ist mein persönliches Rollenspiel-Highlight des Jahres – die düstere Dracula-Atmosphäre hat mich sofort in ihren Bann gezogen. Ganz und gar nicht störend fand ich den deutlichen Actionanteil bei einigen Missionen: Vereinzelt fühlt es sich zwar an, als würde man Sam Fisher mit ausgeprägten Eckzähnen und übernatürlichen Kräften steuern, ich empfinde das jedoch als willkommene Abwechslung zum sehr dialoglastigen Rest. Schade, dass keine Mod-Tools veröffentlicht werden – ich hätte mich sehr über Mods auf **Bloodlines**-Basis gefreut.

THOMAS WEISS



„Deutsche Sprecher hätten die Atmosphäre abgerundet – dennoch ist Bloodlines klasse."

Wirklich gestört hat mich eigentlich nur die unsaubere Kollisionsabfrage: Im Test blieben wir häufig an flachen Brettern auf dem Boden oder unsichtbaren Ecken hängen. So werden eigentlich simple Sprungaufgaben zur nervenaufreibenden Herausforderung. Ein kleiner Atmosphäre-Dämpfer: Anstelle einer kompletten (und teuren) Synchronisation wurden der englischen Sprachausgabe lediglich deutsche Untertitel verpasst – ohne sehr gute Englischkenntnisse geht ein Teil der Stimmung flöten. Diese Kritikpunkte gewichte ich aber eher gering: In puncto Atmosphäre, Story und Umfang ist **Bloodlines** extraklasse.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Troika
Studionote: Befriedigend
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Dt. Untertitel (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 384 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ＋ Mitreißende Story
- ＋ Vielfältige Lösungswege
- ＋ Lebensechte Gesichtsanimationen
- ＋ Dezente, atmosphärische Soundkulisse
- − Unsaubere Kollisionsabfrage

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
8X	Grafik	Gut (84)
	Sound	Sehr gut (91)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



SPURENSUCHE Ohne seine Lupe macht der Kultdetektiv keinen Schritt vor die Tür. Hier sollte er die Fußabdrücke untersuchen.

Sherlock Holmes

Das Geheimnis des silbernen Ohrrings | Eine Leiche, viele Tatverdächtige: Holmes scheitert auf hohem Niveau.

London, 1897: Wenn die piekfeine Gesellschaft eine Party schmeißt, lässt sich ein Gentleman wie Sherlock Holmes nicht zweimal bitten. Da der berühmte Detektiv gern im Doppelpack auftritt, ist sein getreuer Freund und Helfer Dr. Watson natürlich auch mit dabei. Just als die Feierlichkeiten beginnen sollen, wird der Gastgeber von einem Heckenschützen vor den Augen der Anwesenden erschossen. Und weil Holmes schon mal da ist, zückt er sogleich pflichtbewusst die Lupe und macht sich daran, dem Mörder auf die Schliche zu kommen. Bei seinen Ermittlungen sammelt der Spieler in den Rollen von Holmes und Watson jede Menge Haarbüschel, Fußabdrücke und Zeugenaussagen. Damit die Übersicht nicht verloren geht, lässt sich jederzeit ein Notizbuch aufrufen, in dem alle wichtigen Beweisstücke und Dialoge automatisch gespeichert werden. Am Ende eines Tages gibt es ein Verständnisquiz, bei dem verschiedene Fragen beantwortet und mit Beweisen untermauert werden müssen. Leider verhindert all das nicht, dass die komplexe Story manche Spieler überfordern könnte.

Schwächen mit Stil

Hochauflösend gerendert erfreuen die Hintergrundgrafiken mit vielen Details das Auge, während die 3D-Charaktere zwar sehr fein texturiert sind, sich aber zuweilen etwas hölzern bewegen. Besonders schön ist den Entwicklern der stilechte Sprachstil gelungen, der mitsamt den guten Synchronsprechern eine tolle Spielatmosphäre erzeugt, die besonders Fans der Buchvorlagen gefallen wird. Die hochwertige Musik wiederholt sich leider nicht nur zu oft, sondern ist auch dermaßen laut, dass man sie schon früh herunterregeln möchte. Richtig unerfreulich ist allerdings die miserable Steuerung. Die Figuren bewegen sich im Schneckentempo und bleiben oft an Hindernissen hängen. Gerade deshalb ist es so ärgerlich, dass sich Wege zum Ausgang nicht per Doppelklick abkürzen lassen. Hinzu kommen Schnitzer im Rätseldesign: Die Standardaufgaben sind für geübte Spieler grundsätzlich zu einfach, wohingegen Rätsel wie das Öffnen eines Safes oder ein Kartenpuzzle vergleichsweise knifflig ausfallen. Außerdem gibt es auch hier wieder einige Gegenstände, die, ähnlich wie in **Runaway**, erst verwendbar sind, sobald der Spieler eine bestimmte Handlung ausgeübt hat. Ganz übel: eine extrem nervige Schleichpassage sowie ein Irrgartenrätsel unter enormem Zeitdruck. So etwas hat in einem Point&Click-Adventure nichts verloren. Geübte Spieler werden das Programm in etwas mehr als zehn Stunden gelöst und den Mörder überführt haben. (tw)



SHERLOCK HOLMES
CA. € 40,-
19.11.2004

THOMAS WEISS



„Genuss mit Einschränkungen - nicht perfekt, trotzdem sein Geld wert."

Uff! Fast eine halbe Stunde Abspann und ich verstehe immer noch nicht genau, warum wer jetzt wen erschossen hat. Dennoch: Die clevere, mitunter verwirrende Story zieht einen in ihren Bann und ist genau richtig für ein Detektivabenteuer. Wenn die verkorkste Bedienung und das Rätseldesign auch nur halb so viel Aufmerksamkeit wie die Texte und die Grafiken bekommen hätten, wäre die Wertung höher ausgefallen. Kombiniere: Freunde von „Wer war's?"-Spielen mit **Cluedo**-Flair haben mit dem **Silbernen Ohrring** viel Freude.

CHRISTOPH HOLOWATY



„Einfach ärgerlich, dass es an so banalen Dingen hapert."

Es hätte so schön werden können. Eine gute Optik, die stilvollen Dialoge, dazu eine komplexe Detektivgeschichte. Doch die Entwickler wollten es anders. Dass heutzutage ein Adventure immer noch derart offensichtliche Bedienungsmängel aufweist, geht deutlich über mein Fassungsvermögen, zumal der Schwierigkeitsgrad zu unausgewogen ist. Und was sich die Entwickler bei den Schleich- und Zeitdruckstellen gedacht haben, werde ich wohl nie verstehen. Daher: trotz Bemühungen ganz sicher kein Adventure für jedermann.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Frogwares
Studionote: –
Publisher: dtp Entertainment AG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 700 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Schöne Grafik
+ Stimmige Atmosphäre
– Nervige Steuerung
– Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
– Schleich- und Zeitdruckpassagen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Gut (83)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Ausreichend (62)
	Mehrspieler	-





DICKE DINGER Larry hat sein neuestes Opfer gefunden. Noch ein paar Drinks und sie ist reif für unsere Briefmarkensammlung.

SPRACHROHR In Magna Cum Laude herrscht ständiger Zotenalarm. Nur für Freunde des richtig derben Humors.

Leisure Suit Larry

Magna Cum Laude | Festmahl: Mehr Chicks als in einer Tüte McNuggets warten auf Sie, um vernascht zu werden.

Als PC-Spiele noch in den Kinderschuhen steckten, war der größte aller Helden ein kleiner, hässlicher Typ in einem weißen Freizeitanzug. Statt Riesenwumme unterm Arm trägt Larry seine gefährlichste Waffe in der Hose, feuert aber nur selten ab. Stattdessen gerät der Möchtegernmacho in eine peinliche Situation nach der anderen. Spielerisch hat *Magna Cum Laude* mit den Kult-Adventures von einst nur wenig gemein. Zwar besteht das Spielziel nach wie vor darin, möglichst viele Frauen klarzumachen, hierfür müssen allerdings keine Rätsel mehr gelöst werden. Vielmehr besteht Teil 8 aus einer Sammlung simpler Minispielchen, nach deren erfolgreicher Absolvierung das schwache Geschlecht reihenweise dahinschmilzt. Zwischendurch bewegen Sie sich in der Third-Person-Perspektive über den Campus und angrenzende Örtlichkeiten, immer auf der Suche nach neuen Opfern oder Jobs. Das verdiente Geld kann in Klamotten investiert werden – oder Sie gönnen sich nach einem Saufgelage einen Kaffee, um den Alkoholpegel wieder zu senken. (cs)

In drei Schritten zur Traumfrau

Wie im richtigen Leben: So schnell fallen die Hüllen, wenn man nur weiß, wie's richtig geht.



Orale Freuden
Lästig, aber nötig: Jede Dame will erst einmal bequatscht werden. Der Spieler manövriert ein Spermium an Hindernissen vorbei und entlockt Larry so entweder Schmeicheleien oder Flatulenzen.

Da steppt der Bär
Nun ein Tänzchen in Ehren: Einfach zum richtigen Zeitpunkt die entsprechende Taste drücken und schon bringen Sie nicht nur die Stimmung auf dem Dancefloor zum Beben.

Schluckspecht
Zu guter Letzt wird das Mädel beim Münzwerfen sauber abgefüllt. Wer im Geschicklichkeitstest den Umgang mit seiner Maus perfekt beherrscht, darf zur Belohnung in ihr Loch einziehen.



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
CA. € 45,-
22.10.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Von Larry kann man(n) noch einiges lernen. Sollte man aber besser nicht."

„Du musst schon Blasen an den Füßen haben. Du bist mir nämlich die ganze Nacht im Kopf herumgegangen." Von Larrys Anmachsprüchen kann der Durchschnitts-Chauvinist noch so einiges lernen. Die geballte Masse anzüglicher Gags und die gelungene Synchronisation mit der Stimme von Oliver Pocher als Larry massieren kontinuierlich die Lachmuskeln. Nach spätestens einer Stunde aber fängt der Zoten-Overkill an zu nerven und die wenigen, sich ständig wiederholenden Minispielchen langweilen schon früher.

THOMAS WEISS



„Ein Witz ist nur einmal lustig. Mehr Abwechslung wäre besser gewesen."

Hätten wir für jedes der sich wölbenden weiblichen Argumente einen Prozentpunkt vergeben, dann wäre *Larry* ein echter Überflieger. Doch leider haben die Entwickler beim aktuellen Teil der erfolgreichen Bagger-Reihe auf die Rätsel verzichtet. Stattdessen bestreitet man zahlreiche Minispiele, um Frauenherzen und andere Körperteile zu erobern. An sich keine schlechte Idee, zumal die Herausforderungen wirklich witzig sind, allerdings wünscht man sich mehr Abwechslung. Für mich als Fan des Original-*Larry* ist das ein klarer Rückschritt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sierra
Studionote: Befriedigend
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1200 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 1500 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- ➕ Anzügliche Gags am laufenden Band
- ➕ Witzige Synchronisation mit Oliver Pocher
- ➖ Nur simple Minispielchen ...
- ➖ ... die sich sehr schnell wiederholen
- ➖ Langweilige und kantige Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	Grafik	Ausreichend (62)
	Sound	Befriedigend (78)
	Steuerung	Befriedigend (77)
	Mehrspieler	-

PACKEN SIE IHRE KOFFER!

MACHEN SIE IHR GLÜCK IN EINER WELT VOLL

SEX, GUNS &

WERDEN SIE BÜRGER IN EINER DER LETZTEN METROPOLEN DIESER ERDE.

ERLEBEN SIE NOCH HEUTE:





EGO-SHOOTER-ACTION – KÄMPFEN SIE MIT 60 WAFFEN UM RUHM, GELD UND DAS ÜBERLEBEN

HACKNET – DER CYBERSPACE VOLL TÖDLICHER FIREWALLS

DOME OF YORK – DIE ZERSTÖRTE STADT, IN DER ZUHÄLTER UND DROGENHÄNDLER DAS SAGEN HABEN

FAHRZEUGE – JEDE MENGE VEHIKEL, VOM HOVERBIKE BIS ZUM ANGRIFFSPANZER

APPARTMENT – RICHTEN SIE SICH IHRE WOHNUNG EIN, WIE ES IHNEN GEFÄLLT. ÜBER 100 ITEMS!



KOMMUNIKATION – LERNEN SIE IM SPIEL ÜBER CHAT, MAIL UND FOREN VERBÜNDETE KENNEN

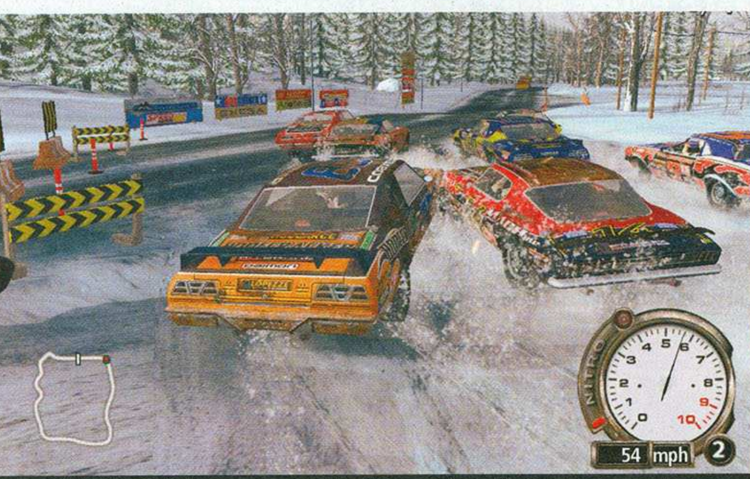
Flatout

Säßen keine Dummys in den Flatout-Flitzern, Rennfahrerfriedhöfe müssten wegen Überfüllung zumachen: Hier wird gerast, gerutscht und gecrasht.

Bestimmt kennen Sie die Fernsehserie **Bitte lächeln:** Videos zeigen, wie Menschen auf die Nase fallen, während Tonbandgelächter den anschließenden Krankenhausaufenthalt vergessen machen will. Das ist ein bisschen so wie in **Flatout**: Bei Crashs krachen die Fahrer durch die Windschutzscheibe und knallen gegen das nächste Hindernis. Auf Wunsch auch in Zeitlupe. Um die Nerven von Spielern und Jugendschützern zu schonen, handelt es sich bei den Opfern um Dummy-Puppen. Die Verrenkungen lassen einen geistig trotzdem „Aua" murmeln. Ein Druck auf „R" setzt die Puppe wieder ans Steuer, doch der Zeitverlust tut weh: Wer Unfälle baut, liegt schnell hinten, und weiter geht's erst, wenn Sie unter den ersten Drei landen. 36 Rennen trennen Sie vom Siegertreppchen.

Schwerkraft vom Mond

Es gibt 16 Wagen in **Flatout**. Die einen fahren schneller, die anderen liegen besser in den Kurven. Doch eines ist immer gleich: Hügel und überhöhte Geschwindigkeit sind der schnellste Weg in den Graben. Wer gegen zusammengeschobenen Schnee rutscht, überschlägt sich auch mit 50 Sachen. Die Schwerkraft scheint vom Mond zu stammen. Doch das macht nichts, denn **Flatout**



RUTSCHGEFAHR Auf den zugeschneiten Straßen müssen Sie ganz besonders aufpassen: Ein bisschen zu viel Gas und Sie liegen nach der nächsten Kurve im Graben.



DEMOLIERT Wenn Sie regelmäßig gegen Hindernisse donnern, gleicht Ihr Wagen schnell einem brennenden Wrack. Das beeinflusst den Geradeauslauf negativ.

Autorennen und mehr

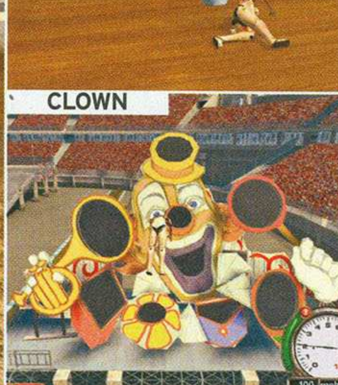
Sie können Rennen fahren. Oder sich in zwölf Spaßsportdisziplinen versuchen. Drei Beispiele:

CRASH DERBY



BOWLING

CLOWN



Crash Derby
In einer Arena schliddern mehrere Wagen durch den Dreck. Ziel ist es, die anderen Teilnehmer bis zur Fahrunfähigkeit zu rammen. Je schneller Sie das schaffen, desto höher das Preisgeld.

Bowling
Anlauf nehmen, Taste drücken und im richtigen Moment loslassen: Ihr Dummy wird durch die Windschutzscheibe auf eine Bowlingbahn geschleudert, wo er möglichst viele Kegel umwerfen muss.

Clown
Anlauf nehmen, Taste drücken und im richtigen Moment loslassen: Ihr Dummy fliegt in hohem Bogen auf einen Clown zu und bleibt darin stecken. Die Punktezahl variiert nach Einschlagsstelle.

versteht sich als Spaß-Rennspiel – und als solches funktioniert es prächtig. Gegen dosierte Rammattacken ist nichts einzuwenden, sofern Sie nicht von der Straße abkommen. Im Gegenteil: Am Ende eines Rennens wird Ihnen ein Crash-Bonus aufs Geldkonto gutgeschrieben. Davon und vom Preisgeld finanzieren Sie Reifen-, Auspuff- und Motor-Tuning. Ist die Kasse knapp, nehmen Sie einfach mehrmals an Rennen teil und häufen so ein Vermögen an, bis auch die Kurbelwelle aus Gold erschwinglich wird. Der Einkaufspart ist nicht einmal halb so umfangreich wie der aus **Need for Speed Underground 2**: Im Nu haben Sie sich durch die Mini-Menüs geklickt und das Auto aufgemotzt.

Fehlende Streckenvielfalt

Über die Anzahl der Rennen kann man nicht klagen, über die der Kurse schon. Fünf Gebiete sind zu wenig. Dafür stimmt das Streckendesign: Im Waldgebiet verlaufen hinter Haarnadelkurven Seen, auf dessen Grund sich zu schnell unterwegs gewesene Wagen türmen. Auf dem Land rasen Sie durch Scheunen, statt auf der Straße zu bleiben – solche Abkürzungen sind zahlreich. Auf einer Baustelle weichen Sie Baggerschaufeln aus, die in den Weg ragen. Zum Gasgeben laden die asphaltierten Straßen ein: Hier nehmen Sie Kurven dank besserer Bodenhaftung aggressiv, ohne dass der Wagen ausbricht. Wer trotzdem aneckt, sieht zum Trost den Nitro-Balken anwachsen. Durch den Einsatz des Nitro-Schubs lassen sich im richtigen Augenblick verlorene Sekunden gutmachen. Je eindrucksvoller die Manöver, desto mehr Nitro winkt wiederum: Ein platt gewalzter Zaun bringt weniger als einstürzende Säulen. Irgendwann schaut Ihr Auto aus, als käme es frisch aus der Schrottpresse: eiernde Reifen, verformter Rahmen, abgerissener Auspuff. Das letzte Quäntchen Realismus verpufft. Das Rennen geht weiter. (tw)



GAS GEBEN Auf langen Geraden lohnt sich der Nitro-Einsatz, um aufzuholen oder Vorsprung auszubauen.



FAHRGEFÜHL Auf dem Asphalt nehmen Sie Kurven dank verbesserter Bodenhaftung mit einem Höllentempo, ohne ins Aus zu rutschen.



FLATOUT
CA. € 45,-
5. NOVEMBER 2004

THOMAS WEISS



„Als jemand, der lieber fährt statt schraubt, gefällt mir Flatout ganz besonders gut."

Vielleicht gehören Sie auch zu jenen Leuten, die noch immer an der ersten **GTR**-Kurve scheitern. Dann möchte ich Ihnen **Flatout** empfehlen: Hier gewinnt auch, wer vom Rennfahren keine Ahnung hat. Meterhohe Sprünge, Vierfachsaltos, brennende Motorhauben – alles kein Problem, die Karre würde auch nach einem Weltuntergang weiterlaufen. Den fehlenden Tiefgang rechne ich **Flatout** positiv an, weil das Fahrgefühl stimmt: Zwar rutscht ein Colin realistischer in Kurven, aber die Gaudi ist die gleiche. Blöd nur, dass es Dauerspieler an einem Wochenende aufs Siegertreppchen schaffen. Ich will mehr Strecken!

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Ausgewiesene Rennspielkenner brauchen die Herausforderung für den Kick!"

Übertriebene Unfälle, zerbeulte Motorhauben, Nitro-Schübe auf langen Geraden für den Geschwindigkeitsrausch – solche Dinge bewirken anfangs den Spaß-Overkill. Leider hatte ich den Dreh zu schnell raus. Und **Flatout** zu schnell durch. Ein bisschen Fingerspitzengefühl reicht, um selbst schwierige Kurven wie ein Schuhmacher zu meistern. Die Computergegner sahen jedenfalls selten mehr als meinen Staub; selbst auf der Profistufe, dem zweiten und härtesten Schwierigkeitsgrad. Im Karriere-Modus fehlt mir daher die Langzeitmotivation, doch wenn mich meine Freunde herausfordern, setze ich mich auch in Zukunft gern hinters Steuer.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bugbear
Studionote: Befriedigend
Publisher: Empire
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/8/0
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Ordentliche, technisch saubere Grafik
+ Geschmeidiges Fahrgefühl
+ Schönes Streckendesign
− Schwierigkeitsgrad für Profis zu leicht
− Wenig Strecken, wenig Abwechslung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
81	Grafik	Gut (82)
	Sound	Befriedigend (72)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (81)

Ski Racing 2005

Featuring Hermann Maier | Ab auf die Piste: In Ski Racing 2005 stürzen Sie sich mit Brettern, die die Welt bedeuten, ins Tal und jagen den Herminator.

Hermann Maier

Mit fünf Jahren stand Hermann Maier zum ersten Mal auf Skiern, heute zählt der 32-Jährige als Doppelolympiasieger, Doppelweltmeister und vierfacher Gesamtweltcupsieger zur Elite des Skizirkus. Selbst ein schwerer Motorradunfall konnte den Siegeszug des Salzburgers nicht stoppen.



In der Hauptsaison kann Skifahren manchmal ganz schön an die Substanz gehen. Zuerst kämpft man sich durch endlose Schlangen vor den Liften und dann blockieren Skikurs-Gruppen und herumsitzende Snowboarder die Piste. Mal eben zügig vom Gipfel ins Tal fegen, ohne dabei einen Anfänger unter die Kanten zu bekommen, ist in vielen Skigebieten oftmals nur bei den freitäglichen Touristenrennen möglich. Und dann wäre da noch die Sache mit der weißen Pracht: Wenn's dumm läuft, dürfen Sie auf einem Mix aus hartem Kunstschnee, Gras und Geröll fahren. Diese Sorgen haben Sie in **Ski Racing 2005** nicht. Hier herrscht zwar nicht immer eitel Sonnenschein, dafür sind die Pistenbedingungen stets perfekt. Und Störenfriede lassen sich erst gar keine blicken – abgesehen von den Streckenmarkierungen natürlich.

Wo ist der Herminator?

Herzstück von **Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier** ist der World Cup-Modus. Ihr Ziel: Werden Sie Weltmeister der Saison 2004/2005. Das klingt leichter, als es ist. Denn für Sie schnallt nicht etwa das österreichische Skiass Hermann Maier die Bretter an, sondern ein absolut unbeschriebenes Blatt. Der Herminator taucht lediglich als Konkurrent in der Ergebnistabelle auf. Zu Spielbeginn erwartet Sie die Charaktergenerierung – Sie entscheiden sich für ein Outfit, die Gesichtsform sowie Ihre Nationalität und suchen sich Bretter der Firmen Atomic, Fischer oder zweier Fantasiehersteller aus. Jetzt trennt Sie nur noch ein Schritt von der Piste: die Bestimmung Ihrer Anfangsfähigkeiten. Zur Wahl stehen Geschwindigkeit, Technik und ein gesunder Mix aus beiden. Mit der letzten Einstellung haben wir die besten Erfahrungen



NACHTRENNEN In Schladming schwingen Sie sich bei Flutlicht um die Slalomstangen.

HALS- UND BEINBRUCH!

Trotz offizieller Lizenz des ÖSV treffen Sie in Ski Racing 2005 außer Hermann Maier keinen anderen Profi an. Lediglich fiktive Skiläufer und natürlich der Herminator selbst fahren mit Ihnen auf 18 Originalpisten um die Wette. Bei der Charaktererstellung spielt es übrigens keine Rolle, ob Sie sich für Bretter der Marke Atomic oder Fischer entscheiden. Jedes Fabrikat bietet im Spiel dieselbe hohe Performance. Um einen vernünftigen Kantenschliff und das richtige Wachs brauchen Sie sich selbstverständlich nicht zu kümmern. Das erledigt Ski Racing 2005 automatisch für Sie.

gemacht. Wenn Sie in einem Rennen gut waren, verbessert sich Ihr Können automatisch. Rollenspieluntypisch können Sie in **Ski Racing 2005** nicht beeinflussen, welche Fertigkeit trainiert werden soll.

Vierkampf

Der Meisterschafts-Modus ist unterteilt in fünf Etappen mit jeweils bis zu fünf Austragungsorten. Um eine Etappe abzuschließen, brauchen Sie bei keiner einzigen Veranstaltung aufs Treppchen zu fahren. Es reicht, wenn Sie eine bestimmte Zahl an Weltmeisterschaftspunkten erspielen. Diese winken auch für Platzierungen jenseits der Top Ten, fallen dann aber extrem spärlich aus. Falls Sie bei den schwierigen Slalom-Veranstaltungen partout keine gute Zeit auf die Kanten legen können, stehen immer noch drei weitere Disziplinen an. Vielleicht liegen Ihnen ja Riesenslalom, Super-G oder Abfahrtslauf besser. Bei den Strecken setzt **Ski Racing 2005** auf die originalen Schauplätze der aktuellen Saison. Sie wedeln beim Schladminger Nachtrennen um die Slalomstangen, fegen im italienischen Val Gardena mit über 160 Sachen ins Tal oder stellen am Hahnenkamm zu Kitzbühel neue Bestzeiten auf. Auch wenn die Pisten ihren Vorbildern sehr ähnlich sehen und mit einem authentischen Gefälle aufwarten, vermittelt **Ski Racing 2005** – abgesehen vom glaubwürdigen Geschwindigkeitsgefühl – nur ein durchschnittliches Fahrerlebnis. Der Untergrund erinnert eher an eine glatt gepresste Gipsmasse als an die weiße Pracht. Spuren von Ihren Vorgängern fehlen ebenso wie kleinere Unebenheiten oder vereiste Stellen.

So spielt sich Ski Racing 2005

Anhand des Abfahrtslaufs in Garmisch stellen wir Ihnen den typischen Rennverlauf in Ski Racing 2005 vor.



Startprozedur

In der Starthütte ist äußerste Konzentration angesagt. Wenn Sie das Pendel bei der Schwunganzeige ganz genau in der Mitte erwischen, legt Ihr Charakter die ersten Meter mit deutlich mehr Elan zurück. Damit gewinnen Sie von Anfang an wertvolle Sekunden im Kampf um den Sieg.



Streckenmarkierungen

Tore beziehungsweise Stangen (beim Slalom) bestimmen den Streckenverlauf. Fahren Sie immer zwischen zwei gleichfarbigen Markierungen durch, sonst werden Sie auf der Stelle disqualifiziert. In den Optionen können Sie optische Hilfsmittel aktivieren. So finden Sie einfacher das nächste Tor.



Sprungeinlagen

Bei entsprechender Geschwindigkeit setzt Ihr Charakter an Kuppen und Bodenwellen zum Sprung an. Wenn Sie im richtigen Moment die „S"-Taste drücken, ziehen Sie die Beine an und fliegen weiter. Prägen Sie sich den Streckenverlauf gut ein. Sonst springen Sie womöglich an einem Tor vorbei und scheiden aus.



Zieleinlauf

Geben Sie nicht auf, nur weil Sie bei Zwischenzeitmessungen ein paar Sekunden hinten liegen. Wenn Sie im letzten Drittel ordentlich Gas geben, können Sie durchaus noch auf das Siegertreppchen fahren. Eine kurze Videosequenz belohnt Ihren Einsatz.



SCHÖNER SCHWUNG Ihr Charakter ist flüssig animiert und läuft technisch vorbildlich Ski.

Am meisten stört aber, dass Ihr Charakter selbst in engen Kurven keine einzige Schneeflocke aufwirbelt. Ähnlich steril wirkt die Umgebung. Hässliche 2D-Zuschauer klatschen vor detailarmen Hintergründen Applaus. Immerhin gibt Ihr Skiprofi eine gute Figur ab und die direkte Steuerung überzeugt auf der ganzen Linie. Sowohl mit der Tastatur als auch mit dem Gamepad legen Sie geschmeidige Schwünge hin. Wollen Sie das Tempo erhöhen, gehen Sie in die Hocke, enge Tore meistern Sie, indem Sie die Kanten belasten.

Auf die Piste, fertig, los

Beim Start ist Ihr Reaktionsvermögen gefragt: Indem Sie im richtigen Moment aufs Keyboard hämmern, holen Sie zusätzlich Schwung. Das ist zwingend nötig, um gegen die viel zu starke Konkurrenz zu bestehen. Vor allem zu Beginn macht sich Frust breit. Die Gegner legen nahezu perfekte Zeiten vor, während Ihr Anfängercharakter mit niedrigen Fähigkeitswerten zu kämpfen hat. Schon der kleinste Fehler bedeutet meist eine extrem schlechte Platzierung oder im schlimmsten Fall sogar das Aus durch einen spektakulären Sturz, etwa wenn Sie in ein Tor oder die Fangzäune krachen. Am besten, Sie lernen die Hänge wie bei einem Formel-1-Titel auswendig. In der Mitte des World Cups wendet sich das Blatt jedoch.



GEISTERSTUNDE Im Ghost-Modus fahren Sie gegen einen Schatten, der Ihre frühere Leistung dars

Original und Umsetzung: Von der Realität ins Spiel

Die 18 Pisten sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Hier der Beweis:

Das Hahnenkamm-Rennen in Kitzbühel gehört mit Abstand zu den populärsten Strecken in **Ski Racing 2005**. Vom 21. bis zum 23. Januar 2005 feiert die Veranstaltung ihr 65. Jubiläum. Der Sieger wird aus der Kombination der Abfahrt auf der Streif und dem Slalom am Ganslernhang ermittelt. Auf unseren Bildern sehen Sie das bekannte Hausbergtor, einmal als Foto von der echten Strecke (links) und einmal, wie Sie die Stelle im Spiel erleben (rechts). Die Ähnlichkeit ist frappierend.





Dann ist Ihr Läufer in Topform und hält locker mit.

Wenig Langzeitmotivation

Wichtige Punkte um den Sieg verspielt **Ski Racing 2005** bei der Meisterschaft, die keine an Langzeitmotivation bietet. Sie absolvieren ein Rennen nach dem anderen, mehr wird nicht geboten. Interessantes Bonusmaterial erhalten Sie nur mit Erreichen der zweiten Etappe: den so genannten Event-Editor. Mit diesem Programm stecken Sie im Handumdrehen die Tore der 18 Strecken um. Einzig und allein die Kameraführung ist etwas gewöhnungsbedürftig, ansonsten entpuppt sich der Editor als sehr brauchbar. Nach Freischalten des Tools gibt es nur noch öde Skivideos als Belohnung. Zudem überzeugt das Rollenspiel-Feature nur teilweise. Wesentlich interessanter und realistischer wäre es, seinen Charakter ins Trainingslager zu schicken, um dort die Fähigkeiten gezielt auszubauen. Ebenfalls für Spannung hätten ein Shop mit besserer Ausrüstung und neuen Outfits sowie ein Managerpart à la **RTL Skispringen 2004** gesorgt. Abseits der Kampagne gibt es wenig zu entdecken. Außer simplen Zeitrennen erwartet Sie nur der dürftige Mehrspieler-Modus. Hier rutschen bis zu acht Pistensäue an einem PC nacheinander den Hang runter. Am Ende werden die Zeiten verglichen, der Schnellste gewinnt. (bb)

SCHLECHTE AUSSICHTEN. Heftiger Schneefall erschwert die Sicht auf den weiteren Streckenverlauf.

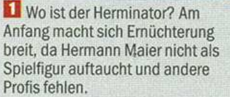
IM WETTBEWERB

RTL SKISPRINGEN 2004 TEST IN PCG 02/04	SALT LAKE 2002 TEST IN PCG 03/02	SKI RACING 2005 FEAT. HERMANN MAIER TEST IN PCG 01/05
TECHNIK		
BEFRIEDIGEND (78%)	**AUSREICHEND** (63%)	**AUSREICHEND** (65%)
+ Detailreiche Umgebungsgrafiken + Animierte Zuschauer + Schöne Rauch- und Nebeleffekte – Spielfiguren wirken etwas steif	+ Flüssige Animationen + Realistische Soundeffekte – Grobe, verwaschene Texturen – Kommentare wiederholen sich zu oft	+ Detaillierter Charakter + Hübsche Animationen + Glaubwürdiges Geschwindigkeitsgefühl – Öde Soundeffekte, kaum Musik
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (78%)	**AUSREICHEND** (65%)	**AUSREICHEND** (64%)
+ 28 Original-Schanzen + Ausrüstung spielt eine Rolle – Aufgrund fehlender Lizenz sind keine Originalspringer enthalten	+ Eröffnungs- und Abschlussfeier + Originalgetreu nachgebaute Schauplätze + Siegerehrungen mit Nationalhymnen – Jubel-Animationen immer gleich	+ Siegerehrungen + 18 Original-Strecken + Realistischer Rennablauf – Kein Kommentator – Außer Hermann Maier keine realen Fahrer
SPIELDESIGN		
GUT (80%)	**AUSREICHEND** (63%)	**AUSREICHEND** (62%)
+ Motivierender Karriere-Modus + Charakter kann selbst trainiert werden + Eingängige, präzise Steuerung + Neue Ausrüstung kann freigespielt werden – Kein richtiges Tutorial	+ Disziplinen spielen sich sehr unterschiedlich + Gute Gegner-KI – Geringe Spieldauer – Fehlende Langzeitmotivation	+ Rollenspielartiges Erfahrungsprinzip – Einfache, frei konfigurierbare Steuerung – Kein Tutorial – Meisterschaft wird auf Dauer langweilig
MULTIPLAYER		
BEFRIEDIGEND (79%)	**BEFRIEDIGEND** (69%)	**SCHULNOTE** (51%)
+ Motivierende Hüpferei mit erstaunlichem Tiefgang + Bis zu 16 Spieler im Internet/LAN – Auf Dauer langweilig	+ Zwei interessante Spiel-Modi – Unterschiedliche Eingabegeräte vonnöten – Nur vier Mitspieler	+ Spannende Jagd nach Bestzeiten – Nur ein Spiel-Modus – Nur an einem PC im Hot-Seat-Modus spielbar
SPIELSPASS		
SCHULNOTE (79%)	**BEFRIEDIGEND** (65%)	**SCHULNOTE** (72%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.

RTL Skispringen 2004	Salt Lake 2002	Ski Racing 2005
Spieldauer (Einzelspieler): 12 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 12 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 12 Stunden



1 Wo ist der Herminator? Am Anfang macht sich Ernüchterung breit, da Hermann Maier nicht als Spielfigur auftaucht und andere Profis fehlen.



2 Im Handumdrehen erstellen Sie einen ganz individuellen Charakter, den Sie möglichst schnell ausbauen müssen. Auf der Piste erweist sich die Steuerung als gelungen.

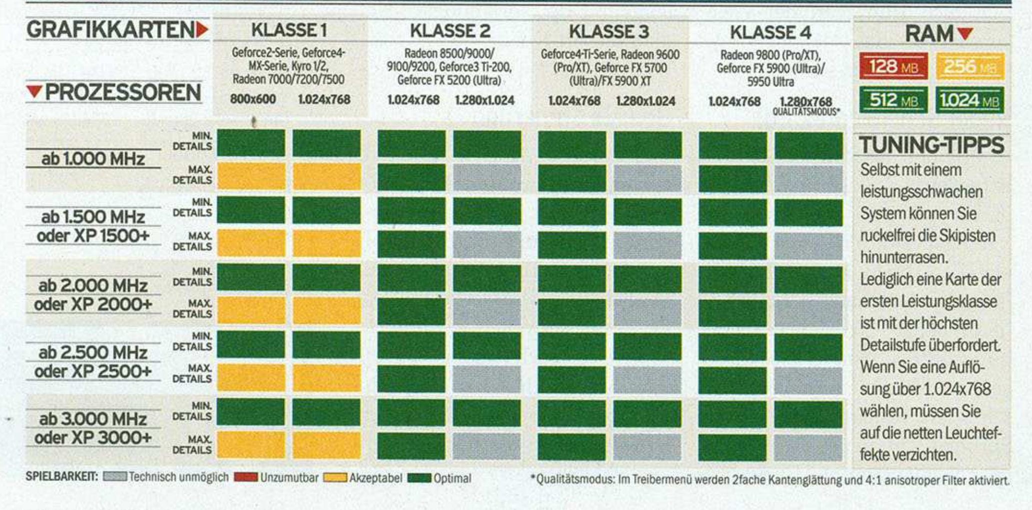


3 Die KI-Fahrer legen nahezu perfekte Zeiten auf den Schnee, Frust macht sich breit. Aber Sie geben nicht auf und wollen endlich die nächste Etappe erreichen.



4 Die Meisterschaft bietet kaum Motivation zum Weiterspielen. Bonusgegenstände fehlen, ebenso eine Sponsorenfunktion. Immerhin gelingen endlich die ersten Siege.

LEISTUNGS-CHECK



RAM: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Selbst mit einem leistungsschwachen System können Sie ruckelfrei die Skipisten hinunterrasen. Lediglich eine Karte der ersten Leistungsklasse ist mit der höchsten Detailstufe überfordert. Wenn Sie eine Auflösung über 1.024x768 wählen, müssen Sie auf die netten Leuchteffekte verzichten.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SKI RACING 2005 FEAT. HERMANN MAIER

CA. € 40,-
03.12.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Auch ohne den Herminator als Spielfigur ist Hochspannung garantiert."

Auch wenn die Konkurrenz mit Managerfunktionen, mehr als doppelt so vielen Schauplätzen und anderem Schnickschnack aufwartet, zählt **Ski Racing 2005** ganz klar zu den besseren Vertretern des Genres. Besonders wenn Sie sich für den Wintersport begeistern, verspricht die Hatz nach Bestzeiten enorme Hochspannung. Stundenlang saß ich wie gefesselt vor dem Bildschirm, nur um den Streckenrekord des Herminators auf der Lenzerheide zu knacken. Großes Lob gebührt ferner dem Event-Editor. Dank ihm bleibt **Ski Racing 2005** auch nach dem Gewinn der Meisterschaft vorübergehend interessant.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Nichts für Pistenrowdys: Dieses Rennspiel erfordert extrem viel Fingerspitzengefühl."

Eigentlich ist für mich seit jeher der schönste Schwung der Einkehrschwung. Aber für **Ski Racing 2005** krieche ich gerne hinter der warmen Ofenbank vor, stelle den Jagertee zur Seite und stürze mich todesmutig die Steilhänge hinunter. Wer kein Skirennen im Fernsehen verpasst und schon immer mal den Hahnenkamm mit der Höchstgeschwindigkeit eines Kleinwagens abfahren wollte, sollte unbedingt meinem Beispiel folgen. Denn die Pisten sehen den realen Schauplätzen verblüffend ähnlich. Schade nur, dass der Karriere-Modus nicht sonderlich abwechslungsreich ist. Gerne hätte ich mir ein paar neue Ausrüstungsgegenstände gekauft.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Coldwood Interactive
Studionote: –
Publisher: Jowood/Koch Media
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/–/–
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

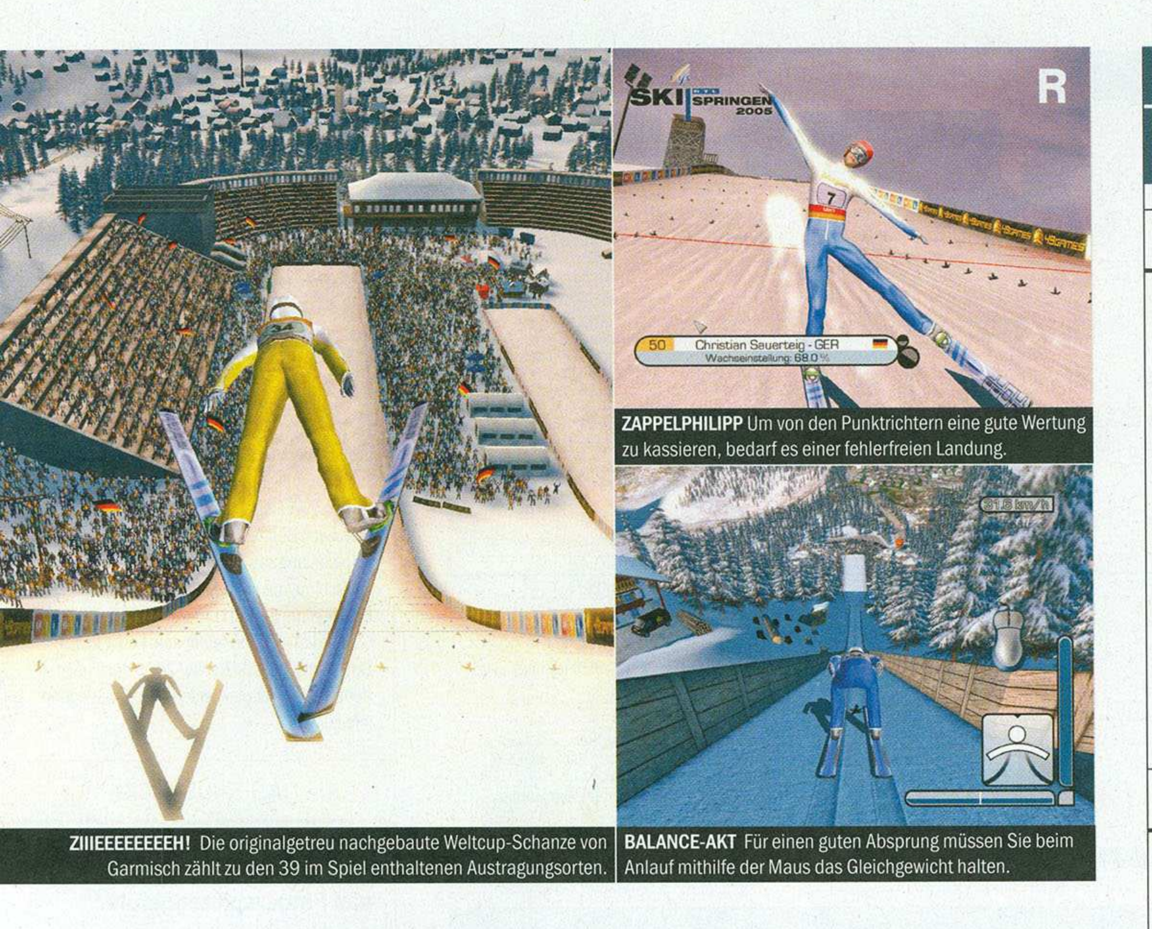
Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Originalstrecken der Saison 2004/2005
+ Direkte Steuerung
+ Rollenspielartiges Erfahrungsprinzip
– Langweilige Meisterschaft
– Unnatürlich wirkende Bodengrafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
72	Grafik	Ausreichend (66)
	Sound	Ausreichend (61)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Mangelhaft (51)



ZAPPELPHILIPP Um von den Punktrichtern eine gute Wertung zu kassieren, bedarf es einer fehlerfreien Landung.

ZIIIEEEEEEEEH! Die originalgetreu nachgebaute Weltcup-Schanze von Garmisch zählt zu den 39 im Spiel enthaltenen Austragungsorten.

BALANCE-AKT Für einen guten Absprung müssen Sie beim Anlauf mithilfe der Maus das Gleichgewicht halten.

RTL Skispringen 2005

Skispringen 2005 macht genauso süchtig wie seine Vorgänger – bietet erfahrenen PC-Adlern jedoch wenig Neues.

Obwohl sich die deutschen DSV-Adler um Martin Schmitt und Sven Hannawald im Sturzflug ins sportliche Mittelmaß befinden, ist der Skisprung-Boom in Deutschland ungebrochen: Sämtliche Veranstaltungen sind seit Wochen so gut wie ausverkauft. Da trifft es sich gut, dass pünktlich zum Start der Weltcup-Saison das dazugehörige Spiel in die Läden schlittert.

Neuer Schanzenrekord!

Für den Nachfolger unserer aktuellen Skisprungreferenz haben sich die Entwickler allerdings nicht allzu viel Neues einfallen lassen. Statt 28 hüpfen Sie nun 39 Schanzen hinunter, darunter alle 21 Weltcup-Austragungsorte der Saison 2004/2005 sowie erstmals sechs Sommerschanzen. Außerdem haben die Springer ein neues 3D-Modell spendiert bekommen, was man einigen nach wie vor steifen Wintersportleranimationen aber nur bedingt ansieht. Die winterliche Umgebungsgrafik hat Postkartenniveau und der Schnee glitzert und blitzt nun sogar in Auflösungen von bis zu 2.000x1.600 Bildpunkten. Das witzige Kommentatorenduo aus dem Vorjahr ist auch wieder am Start und sorgt mit der stimmungsvollen akustischen Kulisse für zusätzliche Atmosphäre.

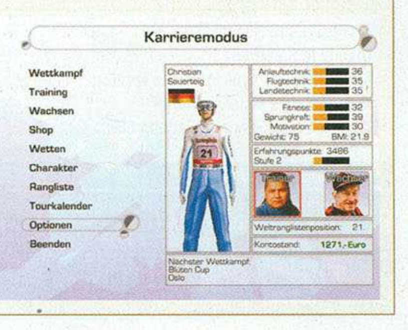
Geniale Steuerung

Die aus den Vorgängern bekannte, intuitive Maussteuerung, bei der es während Absprung, Flug und Landung auf das richtige Timing ankommt, verdient nach wie vor Bestnoten. Dank eines erweiterten Tutorials finden sich auch Anfänger rasch zurecht. Schade: Auf Original-Springer müssen Sie aufgrund fehlender Lizenzen noch immer verzichten. (cs)

Der Karriere-Modus

Vom Nachwuchsspringer zum Vierschanzen-Tournee-Gewinner.

Nach wie vor starten Sie mit einem selbst gebastelten Springer und kämpfen sich mit schweißtreibendem Training und den richtigen Wachsmischungen durch zwei Nachwuchs-Ligen, bevor Sie bei den Profis mitmachen dürfen. Auf dem Weg nach oben spielt die Wahl der richtigen Ausrüstung eine wichtige Rolle. Das nötige Kleingeld für kostspielige Skier, Helme oder Anzüge verdienen Sie sich mit Preisgeldern, Sponsorenverträgen, Wetten oder dem neuen Wissens-Quiz.





RTL SKISPRINGEN 2005

CA. € 30,-
25.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Winterliches PC-Vergnügen – falls Sie den Vorgänger nicht schon besitzen."

Normalerweise würden mich nicht mal zwei Busladungen schneeweißer Pistenluder auf die schwindelerregend hohen Schanzen kriegen. Anders sieht das bei **RTL Skispringen 2005** aus, wo ich in todesverachtender Weise vom Schanzentisch hopse. Das Gameplay ist nach wie vor erstklassig. Dank der präzisen Steuerung feiern auch Anfänger rasch Erfolgserlebnisse, dennoch bleibt immer reichlich Raum für Verbesserungen. Etwas enttäuschend: Besitzer des Vorgängers erwartet bis auf ein paar frische Schanzen wenig Neues.

BENJAMIN BEZOLD



„Vergessen Sie Milka-Martin und Hader-Hanni: Jetzt fliegt Adler Bezold!"

Gegen die fliegenden Hungerhaken hätte ich als fränkische Eisbombe im echten Leben keine Chance. Bei **RTL Skispringen** schmiere ich mir mein Wachs nicht ins Haar, sondern unter die Skier und gleite schwereloser als Sven Hannawald zu seinen besten Zeiten ins mit jubelnden Fans besetzte Tal. Schade nur, dass ich noch immer mit Fantasiespringern antreten muss und die 3D-Modelle der Sportler nach wie vor etwas steif wirken. Klasse: Dank des neuen Tutorials finden sich endlich auch weniger talentierte PC-Adler auf den vielen Schanzen zurecht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49 Games
Studionote: –
Publisher: NBG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 16/16/16
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Präzise Steuerung
- + Kurzweiliger Karriere-Modus
- + Gutes Tutorial
- + Schöne Grafik
- − Keine Originaldaten

PC-GAMES-TESTURTEIL

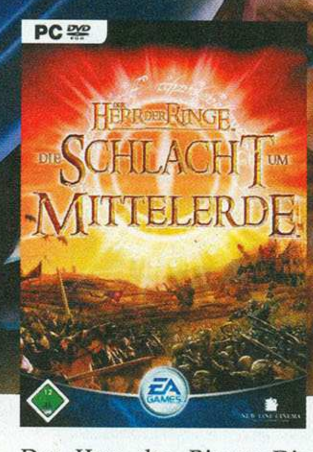
EINZELSPIELER		
81	Grafik	Gut (82)
	Sound	Befriedigend (78)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Gut (81)

Angriff der Prämien-Hits

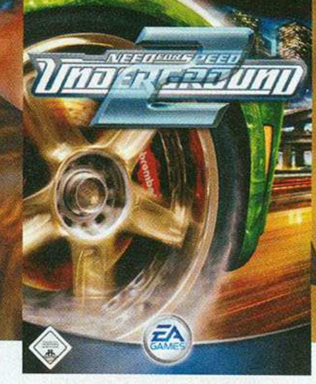
Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Die Siedler: Das Erbe der Könige
Der Spieler taucht in eine hochdetailliert dargestellte Welt des späten Mittelalters ein, die ihm einen einzigartigen Mix aus Echtzeitstrategie und Simulations-Gameplay offenbahrt. Ziel ist es, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen, neue Bewohner für seine Siedlung zu gewinnen und sich gegen angreifende Feinde zur Wehr zu setzen. Erscheinungsdatum: 25.11.2004.
Prämien-Nr.: 002602



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Ein Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: 9.12.2004.
Prämien-Nr.: 002545



Need for Speed Underground 2
Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels und aktueller Blockbuster der legendären Need for Speed-Serie, entführt den Spieler auf über 200 Kilometern frei befahrbaren Straßen wieder in die aufregende und rasante Welt der Tuner-Szene. Brandneue Modi gesellen sich zu Rundkurs-, Drift- und Drag-Events und bieten noch mehr Abwechslung.
Prämien-Nr.: 002575

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG 24 09

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Need for Speed

PC Games SILBER AWARD 89 01/2005

WUCHTIGE REMPELEIEN Neben flotten Sportwagen können Sie auch mit dem Cadillac Escalade über Rundkurse rumpeln.

NICHTS IST UNMÖGLICH Unser mit blauer Unterbodenleuchte ausstaffierte Toyota Celica quetscht sich im Sprintrennen zwischen zwei Konkurrenten durch.

Underground 2

Tiefer, breiter, schneller: Das Mekka für Auto-Prolls und konsequente Temposünder ist zurück – noch schöner, größer und cooler als zuvor.

Wenn pickelige Führerscheinneulinge an der Aral-Tanke um die Ecke ihren aufgemotzten GTI zwischen Waschanlage und Münzstaubsauger im Neonlicht der Neptun-Pils-Reklame präsentieren, huscht Ihnen da nicht ein Lächeln über die Lippen? Autos mit eingebauter Rücksitzbank und ohne Bassreflexröhre im Kofferraum sind was für Langweiler? Rotierende Felgenaufsätze sind Ihnen wichtiger als eine Klimaanlage und Ihr Auspuff muss wenigstens Ofenrohrformat haben? Dann dürften Sie auf den Nachfolger der als Rennspiel getarnten Tuning-Simulation **Need for Speed Underground** garantiert abfahren.

Riesige Spielwelt

Auch Teil 2 entführt Sie in die aufregende Welt der Tuning-Szene und illegalen Straßenrennen zu nachtschlafender Zeit. Schauplatz des Spiels und genialste Neuerung zugleich ist die völlig frei befahrbare Stadt Bayview. Die fiktive Metropole ist in fünf riesige Bezirke unterteilt, die Sie im Herzstück des Spiels – dem knapp 25 Stunden umfassenden Karriere-Modus – nach und nach freispielen. Klickten Sie sich beim Vorgänger noch in einem öden Menü von Rennen zu Rennen, sind Sie nun ständig auf der Straße und cruisen mit Ihrer PS-Schleuder frei nach Schnauze über den Asphalt. In welcher Reihenfolge Sie die Rennen ansteuern, bleibt Ihnen überlassen. Wo welche Events steigen, verrät Ihnen die stets eingeblendete Übersichtskarte. Das neue Navigationssystem führt Sie auf Wunsch ans Ziel. Wie im echten Leben allerdings nicht immer auf dem schnellsten Weg, was mitunter ganz schön nervig sein kann. Vor allem dann, wenn es darum geht, in weniger als zwei Minuten einen Fotografen am anderen Ende

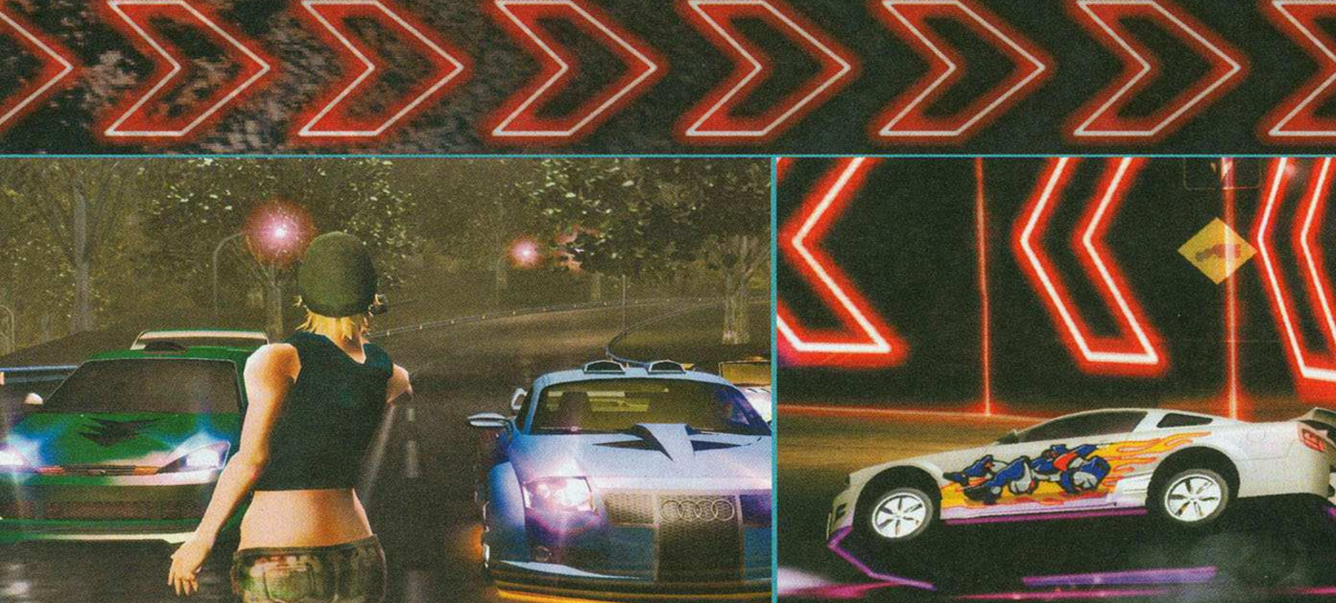
DER MEHRSPIELER-MODUS

In der PC Games vorliegenden Testversion waren Internet-Rennen leider noch gar nicht und Netzwerk-Rasereien nur eingeschränkt möglich. Aus diesem Grund reichen wir Ihnen den ausführlichen Test der Mehrspieler-Modi mitsamt der dazugehörigen Wertung in der kommenden PC Games nach.

FRAUENPOWER

Zu schnellen Autos gehören schöne Frauen. Deswegen mimt das US-Playmate Brooke Burks in **NfS Underground 2** die Promoterin Rachel. Die sexy MTV-Moderatorin Kelly Brook schlüpft in die Rolle der heißblütigen Rennfahrerin Nicki.





PO-PULÄR Wie es sich für waschechte Underground-Rennen gehört, geben ansehnliche Grid-Girls das Startkommando.

ABGEHOBEN Wenn Sie mit zu hoher Geschwindigkeit in die Kurve einfahren, bricht Ihr Wagen nicht nur aus, sondern droht neuerdings sogar sich zu überschlagen.



GESCHMACKLICH GRENZWERTIG In den über die ganze Stadt verteilten Karosseriewerkstätten brezeln Sie Ihr Auto mit Frontspoilern oder Seitenschürzen auf.



FEUCHT Im Gegensatz zum Vorgänger fängt es in Bayview des Öfteren an zu regnen. Eine noch glattere Straße und hübsch abperlende Wassertropfen sind die Folgen.

der Stadt zu treffen, um Ihr Auto für das Cover eines Tuning-Magazins ablichten zu lassen. Neu sind die Outrun-Races: Brausen Sie in der Nähe eines anderen Hobby-Rennfahrers, piepst Ihr Handy. Nehmen Sie die Herausforderung an, liefern Sie sich ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen. Außerdem informieren Sie eingehende SMS über neue Rennen oder Sonderangebote in den Hinterhof-Tuningwerkstätten.

Pimp my Ride

Die einzelnen Renntypen machen eine Menge Laune, sind dank des dreistufigen Schwierigkeitsgrads für Anfänger und Profis weder zu leicht noch zu schwer und überzeugen durch ein sehr abwechslungsreiches Streckendesign – dienen aber letztlich nur als Mittel zum Zweck. Genauer gesagt: zum Geldverdienen. Denn davon brauchen Sie eine Menge, um Ihre Karre ordentlich aufzumotzen. Das Angebot an Tuning-Zubehör ist gigantisch und stellt die vergleichsweise mickrigen Frisieroptionen des Vorgängers doppelt und dreifach in den Schatten. Pulsierende Neonleuchten, teilbare Motorhauben, Lowrider-Hydraulik, Auspuffblenden, Felgen, Nitro-Entlüftungen, Pearl-Lackierungen oder fette Hi-Fi-Anlagen sind nur einige wenige der knapp 300 lizenzierten Zubehörteile. Je auf-

TUNING TOTAL BEI NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Vier Werkstatt-Typen finden Sie in Bayview: Karosserie, Leistung, Spezialteile sowie Lack und Dekor. Wir zeigen Ihnen, was Sie damit Peinliches anstellen können.

Drehen Sie am Rad
Sport-Rennreifen bekannter Hersteller wie Toyo und Co. sowie rotierende Felgenaufsätze nötigen den Gegnern noch mehr Respekt ab.

Laut ist out?
Von wegen! Im Spezialteile-Shop können Sie im Spielverlauf fette Hi-Fi-Anlagen mit XXL-Boxen freischalten und einbauen lassen.

Lack ab
Bepinseln Sie Ihren Blechliebling mit jeweils 60 Farben in Glanz-, Metallic- oder Pearl-Lackierungen.

Blickfang
Bereits im ersten Teil erprobt und für cool befunden: Optional gar pulsierende Neonröhren am Fahrzeugunterboden oder in der Motorhaube.

Die inneren Werte
Motor-, Elektronik- und Getriebeschrauberei sorgen für neue Höchstgeschwindigkeiten. Klasse: Auf Teststrecken lassen sich zudem Setups für einzelne Renntypen speichern.

Es werde Licht
Frontscheinwerfer in verschiedenen Formen und vor allem Farben sind verfügbar.

Breiter und tiefer
Im Karosserie-Shop bekommen Sie dicke Frontstoßstangen, peinliche Heckspoiler, übergroße Seitenschürzen, Auspuffblenden oder coole Kotflügelverbreiterungen.



ROUTENPLANER Auf der Karte sind einige Werkstätten und alle Rennen verzeichnet. Hier aktivieren Sie auch das Navigationssystem.

polierter der Wagen, desto höher ist das Ansehen in der Szene – was Ihnen wiederum lukrative Sponsorenverträge einbringt.

Angst vorm bösen Golf?

Der Fuhrpark besteht aus 30 authentischen Vehikeln bekannter Fahrzeugbauer. Im Laufe des Spiels schalten Sie unter anderem den Audi TT, Toyota Celica, Cadillac Escalade oder Golf GTI frei. Das ordentliche und arcadelastige Fahrmodell entspricht genau wie die direkte Steuerung dem Vorgänger, die KI der Computergegner ist sogar noch besser geworden. Die PC-Raser drängeln, überholen und schubsen ohne Rücksicht auf Verluste – was ange-

DAS IST ALLES NEU

1. **Bayview**
Riesige, lebendige und frei befahrbare Stadt mit fünf abwechslungsreichen Bezirken und über 200 Strecken-Kilometern.

2. **Regen**
Das dynamische Wettersystem sorgt für wahre Wolkenbrüche. Die sehen bombastisch aus und versprechen schön rutschige Straßen.

3. **Mehr Autos**
Statt vormals 20 schalten Sie im Laufe des Spiels 30 authentische Fahrzeuge bekannter Hersteller (etwa VW, Toyota, Audi, Mitsubishi) frei.

4. **Mehr Tuning**
Mit Hunderten lizenzierter Zubehörteile motzen Sie Ihre Karre optisch und leistungsmäßig ordentlich auf.

5. **Mehr Renn-Modi**
Spannende U.R.L.-, Street-X- und Outrun-Rennen sorgen für noch mehr Abwechslung im ohnehin kurzweiligen Streetracer-Alltag.

6. **Technische Extras**
Eingehende SMS informieren über Rennen und Tuning-Sonderangebote, das Navigationssystem lotst Sie meist flott ans Ziel.

7. **Geld fürs Image**
Je frisierter Ihr Auto und je größer der Abstand zum Zweitplatzierten bei Rennen, desto mehr Kohle sacken Sie ein.

8. **Netzwerk-Modus**
Nicht nur via Internet, sondern endlich auch übers Netzwerk können Sie sich mit bis zu sechs menschlichen Kontrahenten messen.

GLITZERWELT Verfolgungsjagden durch das hell erleuchtete Stadtzentrum von Bayview machen ob der superben Optik gleich doppelt so viel Spaß.

DIE SIEBEN RENN-MODI

1 Rundkurs
Bewährte Rundenrennen kreuz und quer durch die City. Fiese Rempeleien und geschickter Nitro-Einsatz verhelfen zum Sieg.



2 Drag
Perfektes Timing beim Schalten und Zünden des Turbos ist bei den rasanten Beschleunigungsfahrten auf hindernisreichen Strecken das A und O.



3 Drift
Hier gewinnt nicht, wer als Erstes ins Ziel kommt, sondern wer mit langen Kurvendrifts am meisten Punkte auf den engen Parcours holt.

4 Outrun
Extrem spaßiger Renn-Snack für zwischendurch: Duellieren Sie sich mitten in der Stadt mit anderen Tunern. Wer 300 Meter Vorsprung hat, siegt.



5 Sprint
Wie die Rundenrennen – nur mit dem Unterschied, dass Sie hier möglichst schnell von A nach B heizen müssen.

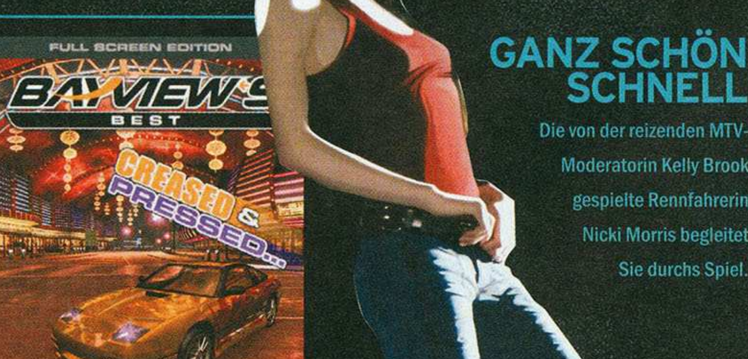
6 Underground Racing League (U.R.L.)
Wettfahrten auf klassischen Rennstrecken außerhalb der Stadt mit leicht irritierendem Steuerungsmix aus Arcade und Simulation.



7 Street X
Drängeln Sie sich mit drei Kontrahenten durch verwinkelte und sehr kurvenreiche Mini-Rundkurse.

sichts des nach wie vor fehlenden Schadensmodells kein Problem ist. Aber auch ohne verbeulte Kotflügel und Lackkratzer sieht **Need for Speed Underground 2** einfach gigantisch aus. Die Sportflitzer ähneln ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail, und wenn der Werbeslogan „The City never sleeps" für eine Stadt kreiert wurde, muss das Bayview sein. Kunterbunt funkelnde Casinos im Las-Vegas-Stil, glitzernde Einkaufsmeilen, hell beleuchtete Bürokomplexe, über die Straßen gespannte Lichterketten, von greller Neonwerbung flankierte Stadtautobahnen und viel Verkehr sorgen mit dem coolen Soundtrack für reichlich Atmosphäre. Die übertriebenen, aber optisch beeindruckenden Spiegeleffekte gibt es nach wie vor: Sowohl auf Ihrem Auto als auch auf dem Asphalt glänzt und blitzt es, als hätte Meister Proper höchstpersönlich das Erdpech blank gewienert. Verstärkt wird dieser Effekt durch den bildschönen Regen, der für schlechte Sicht und rutschige Straßen sorgt. Dank Motion Blur werden auch wahnwitzige Geschwindigkeiten jenseits der 300 Stundenkilometer glaubwürdig simuliert. Enttäuschend ist hingegen die erneut platte und im öden Comicstil erzählte Story ausgefallen. Kurios: Die wenigen animierten Zwischensequenzen sehen schlechter aus, als die Ingame-Grafik in Wirklichkeit ist. (cs)

SCHÖNE AUSSICHT Die kurvenreichen Rennen über die Vorstadtserpentinen stellen eine echte Herausforderung dar.



COVER-MODEL Besonders coole Schlitten schaffen es sogar aufs Cover angesagter Tuning-Magazine.

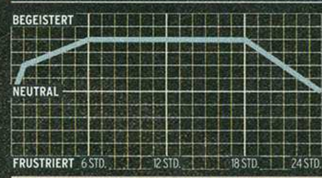
GANZ SCHÖN SCHNELL

Die von der reizenden MTV-Moderatorin Kelly Brook gespielte Rennfahrerin Nicki Morris begleitet Sie durchs Spiel.

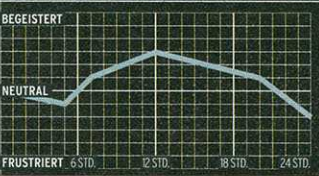
IM WETTBEWERB

 NEED FOR SPEED UNDERGROUND TEST IN PCG 01/04	 MIDNIGHT CLUB 2 TEST IN PCG 09/03	 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 TEST IN PCG 01/05
	TECHNIK	
GUT (82%)	**BEFRIEDIGEND** (72%)	**GUT** (87%)
+ Berauschendes Geschwindigkeitsgefühl + Tolle Licht- und Spiegeleffekte + Ordentliche Steuerung − Durchschnittliche Streckenrandtexturen	+ Grafik mit sehenswerten Spiegeleffekten + Eingängige Steuerung − Schrecklich sterile Umgebungsgrafik − Dürftiges Geschwindigkeitsgefühl	+ Sensationelle effekt- und detailreiche Optik + Tolles Geschwindigkeitsgefühl (Motion Blur) + Cooler und abwechslungsreicher Soundtrack − Weniger präzise Steuerung bei den Rennen der Underground Racing League
	ATMOSPHÄRE	
GUT (84%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Illegale Rennen bei Nacht + Zwischensequenzen vor besonderen Rennen + 20 authentische Wagen bekannter Hersteller + Auto-Tuning möglich ... − ... aber noch ausbaufähig	+ Illegale Nachtrennen in originalgetreuen Nachbildungen von L.A., Paris und Tokio + 28 fiktive Autos und drei Motorräder − Keine Tuning-Optionen	+ Illegale Rennen bei Nacht + Wettersystem mit Regen + Famose Tuning-Optionen + 30 authentische Wagen bekannter Hersteller − Billig wirkende Zwischensequenzen
	SPIELDESIGN	
SEHR GUT (91%)	**GUT** (83%)	**SEHR GUT** (92%)
+ Frei befahrbare Spielwelt + Spannender Karriere-Modus + Sechs abwechslungsreiche Renn-Modi − Strecken wiederholen sich auf Dauer − Spielwelt nicht frei befahrbar	+ Frei befahrbare Städte + Umfangreicher Karriere-Modus + Variantenreiche Rennstrecken + Spaßige Polizei-Verfolgungsjagden − Hoher Schwierigkeitsgrad	+ Frei befahrbare Spielwelt + Fesselnder Karriere-Modus + Abwechslungsreiches Streckendesign + Intelligente Computergegner + Sieben kurzweilige Renn-Modi
	MULTIPLAYER	
BEFRIEDIGEND (77%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**NOCH NICHT TESTFÄHIG**
+ Kurzweilige Spiel-Modi + Internet-Rennen für vier Spieler − Rennen übers Netzwerk nicht möglich	+ Netzwerk-Rennen für bis zu acht Spieler + Internet-Rennen mit maximal acht Spielern + Abwechslungsreiche Spiel-Modi	+ Netzwerk-Rennen für bis zu sechs Spieler + Online-Rasereien mit maximal sechs Kontrahenten
	SPIELSPASS	
GUT (80%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**GUT** (89%)

MOTIVATIONSKURVEN



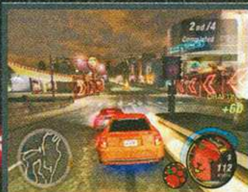
Spieldauer (Einzelspieler): 25 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden

BEGEISTERT 1 2 3 4 NEUTRAL FRUSTRIERT 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 40 Stunden



1 Die ersten Fahrversuche bereiten keine Probleme. Die frei befahrbare Stadt Bayview lädt zum Cruisen ein und die fantastische Grafik sorgt für wahre Jubelstürme.



2 Kleine Enttäuschung: Die Story ist erneut reichlich platt und die im Vorfeld großspurig angekündigten Zwischensequenzen verkommen zum trostlosen Pixel-Comic.



3 Nichts macht mehr Spaß, als sein Auto ordentlich aufzumotzen. Die erweiterten Tuning-Optionen erlauben die verrücktesten Konstruktionen an bekannten Autos.



4 Die Karriere ist gigantisch und die einzelnen Renn-Modi sind abwechslungsreich. Der Motivationsfaktor des ersten Teils wird locker getoppt. Super: der neue Netzwerk-Modus.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz		Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
		Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+		Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
		Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+		Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
		Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Erst mit einer Radeon 9600 XT unter der Haube laufen die Straßenrennen flüssig. Wenn Sie den Regler „Level of Detail" auf die höchste Stufe setzen, werden Kantenglättung und anisotrope Filterung auf das jeweilige Maximum angehoben. Regeln Sie diese manuell unter „Customize Display Settings" herunter.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

CA. € 45,-
18. NOVEMBER 2004

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Need for Speed Underground meets Grand Theft Auto - einfach nur genial!"

Schon beim ersten Teil hing ich wochenlang an der Tacho-Nadel – **Need for Speed Underground 2** wird dieses Suchterlebnis garantiert toppen. Die Möglichkeit, wie in **GTA Vice City** nach Lust und Laune mit dem Auto durch die frei befahrbare und herrlich abwechslungsreiche Metropole Bayview zu cruisen, ist einfach genial. Die Tuning-Optionen sind genauso peinlich wie umfangreich und der satte Motorensound ist einfach nur fett. Schade: Wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei waren einst Aushängeschild der Rennspielserie – in den Straßen von Bayview sucht man die Ordnungshüter leider vergebens.

DIRK GOODING



„Total abgefahrene Tuning-Simulationen mit spannenden Autorennen."

Kein normaler Mensch würde sich solch ein peinliches Auto zusammenbasteln, mit dem ich als King of the Road durch Bayview heize. Flügeltüren, ausgebaute Rückbänke, Pearl-Lackierungen, diamantenbesetzte Tachonadeln, Auspuffblenden, neue Felgen, Unterbodenbeleuchtungen – das ist der wahre Grund, warum man sich in die abwechslungsreichen und gewinnbringenden Rennen stürzt. Besonders angetan haben es mir die Downhill-Drifts: Wenn ich zu Snoop Dogs Titel-Track „Riders on the Storm" mit meiner aufgemotzten Karre die Vorstadtserpentinen herunterschliddere, ist das schlicht und ergreifend endlos geil.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Blackbox
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.900 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Motivierender Karriere-Modus
+ Erstklassiges Fahrmodell
+ Fantastische Grafik
+ Cooler Soundtrack
− Kein Schadensmodell

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
89	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	- (-)



Pro Evolution Soccer 4

Ein Fest für Rasensportler: Konamis realistischer Referenz-Kick Pro Evolution Soccer 4 baut seine Tabellenführung nicht nur dank des neuen Online-Modus weiter aus.

Irgendwie kurios: Das beste Fußballspiel für den PC kommt nicht etwa aus dem Mutterland des beliebten Ballsports, England, sonst wo aus Europa oder womöglich den USA. Nein, es stammt aus dem Land des letzten WM-Gastgebers Japan! In den heiligen Hallen des Videospiele-Riesen Konami standen Chef-Entwickler Shingo Takatsuka und sein Team vor der schweren Aufgabe, ein eigentlich perfektes Spiel noch perfekter zu machen. Das Ergebnis heißt **Pro Evolution Soccer 4** und dürfte Millionen Fans der einst als Geheimtipp geltenden Serie zu frenetischen Jubelstürmen animieren.

Wichtig ist nach wie vor aufm Platz!

Erst im vergangenen Jahr wagte sich **Pro Evolution Soccer 3** in fremde PC-Gefilde und ballerte das bis dato konkurrenzlos gute **FIFA 2004** auf Anhieb vom Genre-Thron. Konamis Fußball-Fest bot zwar keine ganz so weltmeisterliche Präsentation und Unmengen an Originaldaten wie EA Sports' Beitrag, überzeugte dafür aber mit einer sehr viel besseren, nahezu perfekten Spielbarkeit sowie einer sensationellen Ballphysik. Für den vierten Teil der Reihe beschränkten sich die Entwickler in erster Linie auf Detailverbesserungen und versuchten, möglichst viele Wünsche und Anregungen der zahlreichen Fans umzusetzen. Den Ruf nach einem weniger monotonen Kommentatorenduo hat Konami allerdings überhört. Denn wie im letzten Jahr begleiten Wolf Fuß und Hansi Küpper mit den größtenteils bekannten und langweiligen Floskeln die Partien. Und auch grafisch bleibt bis auf ein paar Schönheitskorrekturen bei den Stadien alles beim Alten. Dafür hat man sich beim Aushängeschild der Serie – dem spielerischen Bereich – erneut mächtig ins Zeug gelegt, um ein noch realistischeres Spielerlebnis auf den Bildschirm zu zaubern.

Was für eine Pfeife!

Auffälligste Neuerung ist der nun stets auf dem Platz präsente Schiedsrichter, der auch in puncto Regelauslegung einiges dazugelernt hat. Die lästigen Handspiele des Vorgängers wurden auf ein gesundes Maß reduziert und auch die Vorteilsauslegung funktioniert einwandfrei. Anstatt eine womöglich gute Torchance

BUNDESLIGA LIVE Im originalgetreu nachgebildeten Westfalenstadion messen sich die Dortmunder mit den Bayern.

KEINE CHANCE FÜR „OLIVER KALM" Kameruns realer Stürmer Eto'o schenkt der deutschen Fantasie-Elf einen ein.

ZUCKERHUT-ZAUBERER In seiner unnachahmlichen Art wuchtet Brasiliens Stürmerstar Ronaldo eine Ecke per Flugkopfball in die Maschen. Herrlich!

aufgrund eines vorherigen Fouls abzupfeifen, lässt der Spielleiter die Partie weiterlaufen. Verpufft der Vorteil innerhalb von fünf Sekunden, so unterbricht der Schiri wie im echten Leben das Spiel und verwarnt den Übeltäter unter Umständen sogar – genial! Außerdem neu: Häufen sich in einem hitzigen Match innerhalb kurzer Zeit mehrere Fouls und Verwarnungen, dann kann es bei der nächsten Spielunterbrechung zu Rudelbildungen und daraus resultierenden Platzverweisen kommen. Doch die intelligenteren Referees sind nicht die einzigen Akteure, die eine aufpolierte KI spendiert bekamen. Auch Ihre Mitspieler agieren um einiges klüger, laufen sich geschickt frei oder stehen in der Abwehr den gegnerischen Stürmern auf den Füßen – was für noch mehr Realismus im Solospiel sorgt. Außerdem gibt es eine Reihe neuer, teils brillanter Animationen sowie eine verbesserte Dribbling-Funktion mit frischen Tricks und Täuschungsmanövern. Gamepad-Akrobaten können ihren Gegnern mit etwas Übung wortwörtlich Knoten in die Beine spielen und Freistöße noch variantenreicher in den Strafraum oder aufs gegnerische Gehäuse schnibbeln. Wer mag, positioniert einen zweiten Mann neben dem Ball, der das Leder auf Wunsch antippt, einen Schuss antäuscht oder das Überraschungsmoment nutzt und das Spielgerät selbst aufs Tor drischt. Einfach klasse!

Schwache Lizenzen

Um alle Funktionen auszunutzen, ist ein Acht-Tasten-Gamepad unabdingbar. Die beste Kontrolle bietet allerdings nach wie vor das geschmeidige PS2-Pad, das Sie mithilfe eines Adapters auch an Ihren PC klemmen können. Die fünf Schwierigkeitsgrade (den sechsten schalten sich Profis im Spielverlauf frei) machen **Pro Evolution Soccer 4** für Einsteiger und Profis gleichermaßen zum

Der neue Online-Modus

Warum eigentlich nur virtuell gegen Brasilianer antreten? Dank der neuen Mehrspieler-Modi kicken Sie gegen menschliche Kontrahenten aus aller Herren Länder.

Das Online-Monopol der **FIFA**-Serie ist dahin: Während Sie bei **Pro Evolution Soccer 3** nur mit bis zu drei Freunden vor einem Bildschirm mit- oder gegeneinander antreten durften, erlaubt **Pro Evolution Soccer 4** dank seiner neuen Netzwerk- und Internet-Modi Duelle mit Spielern rund um den Globus. Das Beste daran: Es gibt praktisch keine Unterschiede zum Solospiel. Bis auf einige ganz wenige Ruckler traten während unserer Testphase weder bei Netzwerk- noch bei Internetpartien Probleme oder gar Abstürze auf.





IM WETTBEWERB

PRO EVOLUTION SOCCER 3 TEST IN PCG 12/03	FIFA 2005 TEST IN PCG 11/04	PRO EVOLUTION SOCCER 4 TEST IN PCG 01/05
TECHNIK		
BEFRIEDIGEND (78%)	**GUT** (87%)	**GUT** (81%)
+ Ordentliche Grafik + Exzellente Spieleranimationen – Ödes, konsolenlastiges Menüdesign – Nerviger Soundtrack	+ Fantastische Grafik + Detaillierte Spielermodelle + Hübsche 3D-Stadien + Cooler Soundtrack	+ Detailreiche Spielgrafik + Fantastische Spieleranimationen – Platte Zuschauer – Eintönige Menü-Musik
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (76%)	**GUT** (85%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)
+ Guter Stadionsound + Mehrere Kameraperspektiven – Mäßiger Kommentator	+ TV-gerechte Präsentation mit wechselnden Kameraperspektiven + Gutes Kommentatorenduo + Erstklassiger Stadionsound mit authentischen und landestypischen Fangesängen	+ Stimmungsvoller Stadionsound + Beinahe TV-gerechte Präsentation mit wechselnden Kameraperspektiven – Mittelprächtiges Kommentatorenduo, das nicht immer auf Ballhöhe ist
SPIELDESIGN		
GUT (88%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**SEHR GUT** (93%)
+ FIF-Pro-Lizenz für die bedeutendsten Nationalteams + Extrem realistisches Spielerlebnis + Tolle Ballphysik – Keine Vereinsmannschaften	+ Unmengen an Originaldaten; Vereins- und Nationalmannschaften + Umfangreicher Karriere-Modus – Gewöhnungsbedürftige Steuerung – Teils merkwürdige Ballphysik	+ FIF-Pro-Lizenz für wichtigste Nationalteams + Verdammt realistisches Spielerlebnis + Absolut authentische Ballphysik + Nachvollziehbare Steuerung – Nur drei Liga-Lizenzen
MULTIPLAYER		
GUT (81%)	**GUT** (82%)	**SEHR GUT** (92%)
+ Vier Spieler an einem PC – Keine Netzwerk- und Internet-Partien	+ Vier Spieler an einem PC + Netzwerk- und Internet-Partien	+ Bis zu vier Spieler an einem PC + Netzwerk-Matches für zwei Spieler + Online-Duelle via TCP/IP für zwei Kontrahenten
SPIELSPASS		
GUT (86%)	**GUT** (84%)	**SEHR GUT** (90%)

Erlebnis. Mit den umfangreichen Trainingsoptionen studieren Sie zudem sämtliche Spielzüge, Standardsituationen und die kniffligen Freistöße ein. Viele Spieler dürften sich nach wie vor über die schwachen Lizenzen ärgern. Von den über 4.500 im Spiel enthaltenen Kickern verfügt nur ein Bruchteil über Originaldaten, die breite Masse besteht nach wie vor aus Fantasiesportlern. Zwar hat Konami erstmals drei komplette Ligen eingekauft (Spanien, Holland, Italien), die restlichen Clubmannschaften laufen aber größtenteils unter falschem Namen auf. Aus Deutschland sind etwa Teams wie Ruhrgebiet, Hauptstadt oder Rekordmeister dabei. Schade: Die Mehrheit der Nationalmannschaften – darunter auch Jürgen Klinsmanns Truppe – muss ebenfalls ohne authentische Daten auskommen. Dafür lassen sich die „echten" im Spiel enthaltenen Fußballer wie David Beckham, Zinedine Zidane, Ronaldo oder Wayne Rooney im 3D-Match leicht erkennen. Die Spielgrafik trennt nicht viel vom Präsentationsweltmeister **FIFA 2005**, die Umgebungsgrafik der Stadien sowie die platt-pixeligen Zuschaueranimationen enttäuschen jedoch nach wie vor.

Mehr Mehrspieler-Modi

Neben den bekannten Trainings- und Freundschaftsspielen sind auch wieder ein Turnier-Modus sowie der bekannte und um Manager-Optionen erweiterte Meisterliga-Modus mit von der Partie. Und Freunde gepflegter Netzwerk- oder Internet-Matches müssen nicht länger darben oder auf **FIFA 2005** schielen, denn **Pro Evolution Soccer 4** bietet beides (siehe Extrakasten). Fast zu schön, um wahr zu sein … (cs)



KAMPF UM DEN BALL In letzter Sekunde stibitzt der portugiesische Abwehrmann seinem Gegner das Leder.



DAS WAR DOCH KEIN ABSEITS! Und ob! Wie in der Sportschau deckt die anschließende Zeitlupe jede Abseitsstellung auf.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

CA. € 40,-
30.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Die wahre Stärke von PES 4 liegt da, wo sie hingehört: Auf dem Platz!"

Kann man ein perfektes Spiel noch perfekter machen? Man kann – **Pro Evolution Soccer 4** ist der beste Beweis. Die ausgereifte Spielmechanik ist genau wie der realistische Spielverlauf und die enorme Animationsvielfalt schlicht und ergreifend Weltklasse. Der neue Online-Modus ist ebenfalls eine Wucht, der auf Dauer langweilige Kommentar und die beschränkten Lizenzen nerven allerdings nach wie vor. Wer darauf Wert legt, muss zu **FIFA 2005** greifen – wer auf der Suche nach dem besten und authentischsten Spielerlebnis ist, kauft **Pro Evolution Soccer 4**.

HEINRICH LENHARDT



„Asia-Wochen bei McLenhardt: Fernost-Kick verschlingt Fast-Food-FIFA!"

Für die brasilianischen Momente im Leben muss ich meinen Sparstrumpf nicht mehr für einen Flug an die Copa Cabana plündern – ich füttere mein DVD-Laufwerk einfach mit dem Silberling von Konamis neuem Meisterwerk. Was scheren mich Originaldaten oder weniger lebendige Zuschaueranimationen, wenn ich auf dem Spielfeld eine überragende Simulation der schönsten Nebensache der Welt kredenzt bekomme? Das Faszinierende: Wirklich jeder Spielzug ist anders, Tore nach vorgefertigtem Schema kommen weder mir noch dem Gegner in die Kiste.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Konami Japan
Studionote: Gut
Publisher: Konami Europe
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/2/2
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

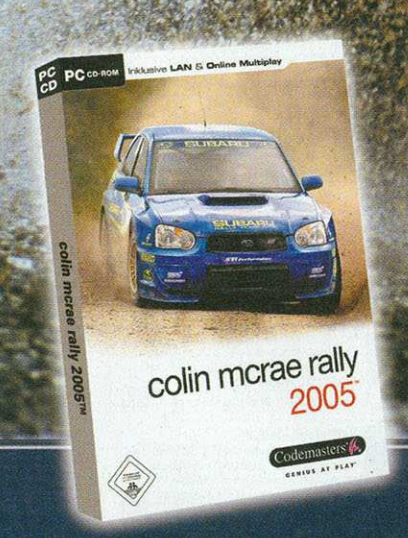
+ Absolut realistische Fußball-Simulation
+ Glaubwürdige Animationen
+ Wirklichkeitsnahe Ballphysik
+ Eingängige Steuerung
– Nur wenige Originaldaten

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Gut (82)
	Sound	Befriedigend (78)
	Steuerung	Sehr Gut (93)
	Mehrspieler	Sehr Gut (93)

colin mcrae rally 2005™ kommt.

aber gewaltig.



















Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues Highend-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashs, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu…

www.codemasters.de



GENIUS AT PLAY™

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE




vorgestellt von Petra Fröhlich

NEUZUGANG

Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **93**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



Age of Mythology
Auch nach 2 Jahren gehört der dritte Part der **Age**-Reihe immer noch zu den Toptiteln des Genres. Zwar nicht so innovativ wie **Warcrraft**, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **87**



Dawn of War
Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus auf allerhöchstem Niveau.
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | **85**

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE





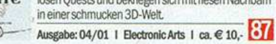
vorgestellt von Petra Fröhlich




Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbstkreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- | **86**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

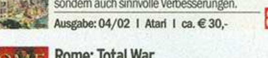
STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



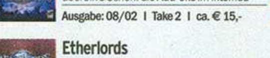
Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**




Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 11/04 | Activision | ca. € 50,- | **84**



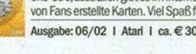
Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die **Add-ons** im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**




Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Runden-Strategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

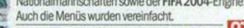
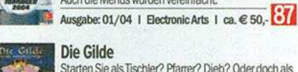



Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, tollen 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- | **90**

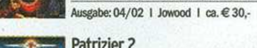


Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**


Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **86**




Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**

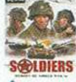
STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- | **93**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz hohem Schwierigkeitsgrad fesselt der **Commandos**-/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- | **86**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | **85**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **83**



Nexus: The Jupiter Incident
Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch eindrucksvolle Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi | ca. € 50,- | **82**

ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und sichert sich zu Recht den Titel „bester Ego-Shooter aller Zeiten". Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert Hochspannung für rund 20 Stunden.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | **96**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Grusel-Freunde ist der Shooter das Paradies: Non-Stop-Schockeffekte lassen Ihnen dank der Edel-Grafik die Nackenhaare aufstehen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- | **90**

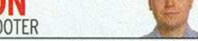
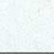
Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **88**

NEUZUGANG

Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | **86**

ACTION
TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Benjamin Bezold



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **90**



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | **88**




Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**

ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. UT 2004 (dt.) ist der neue Multiplayer-König.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In Vietnam erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärts-kompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**




Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**

ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- **89**



NEUZUGANG
Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 45,- **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- **87**




Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story bietet **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN




vorgestellt von Benjamin Bezold



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- **88**



Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- **77**

ABENTEUER
ADVENTURES



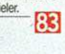
vorgestellt von Benjamin Bezold

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **84**

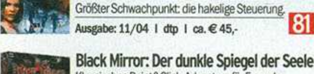
The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- **83**




The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- **81**




Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- **81**

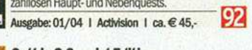
ABENTEUER
ROLLENSPIELE



vorgestellt von Thomas Weiß



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- **92**




Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- **85**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- **86**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- **85**

NEUZUGANG
Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und -Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle Tiger Woods ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank dem Editor Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 **89**

Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- **87**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- **84**

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig



NEUZUGANG
Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 40,- **90**

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- **88**

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **84**

Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **80**



FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **79**

SPORT
AMERICAN SPORTS




vorgestellt von Heinrich Lehnhardt

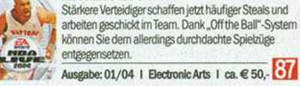
NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks oder Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- **90**

NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **88**

NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**



NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **86**

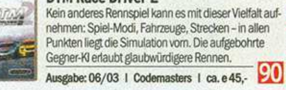
SPORT
MOTORSPORT



vorgestellt von Christian Sauerteig



DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 45,- **90**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schliddert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- **89**



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- **89**



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- **88**





GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang zuschalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- **86**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig

NEUZUGANG
Need for Speed: Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Renn-Modi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- **89**

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- **86**

Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt ein überwältigendes Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **86**

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spassig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- **84**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- **83**



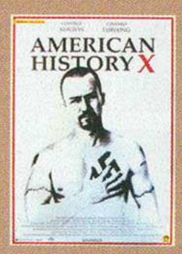
www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPPELINSTR. 41, D-73760 OSTFILDERN

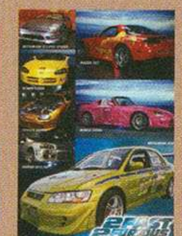
POSTER



G-826.380 / € 7,69
SHREK 2
56,8x86,3 cm



G-514.860 / € 7,69
AMERICAN HISTORY X
70x100 cm



G-784.372 / € 7,69
THE FAST AND THE FURIOUS 2
68,5x101,5 cm



G-828.325 / € 7,69
THE FAST AND THE FURIOUS 2
68,5x101,5 cm

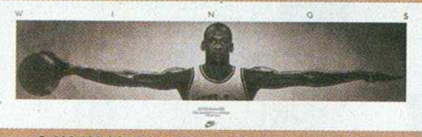


G-747.360 / € 6,69
THE KISS
Groß: *64x90 cm*

R-747.360 / € 9,99
Riesig: *100x140 cm*



G-815.420 / € 9,99 · **TROPICAL BEACH** · *158x53 cm*



G-268.636 / € 17,90 · **MICHAEL JORDAN** · *182,5x58 cm*



G-713.070 / € 9,99 · **CONTEMPLATION** · *158x53 cm*



ECHTES PERGAMENT!

G-817.220 / € 11,95
LORD OF THE RINGS: MIDDLE EARTH MAP · *80x60 cm*

Z-736.280 / € 19,90
LORD OF THE RINGS: DER EINE RING
Ringgr. 55/*1,8 cm* (*nickelfrei*) an Kette, in Dose m. Leuchtfunktion

G-808.810 / € 9,99 · **LORD OF THE RINGS** · *158x53 cm*

KILL BILL

PUSSY WAGON

A-800.820 / € 6,99
KILL BILL 'PUSSY WAGON'
Metall-Keyring · Größe: 7x4,4cm



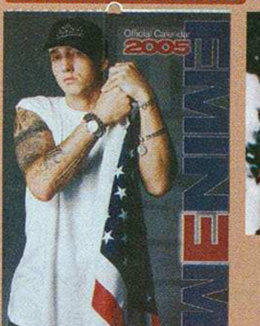
H-820.010 / € 17,90
KILL BILL: QUENTIN TARANTINO
Exklusive Actionfigur
Größe:ca. 20 cm

G-795.380 / € 7,69
KILL BILL POSTER
61x86cm



L-824.720 / € 11,95
KILL BILL
Offizieller Kalender 2005
30,5x30,5 cm

KALENDER 2005



L-823.340 / € 11,50
EMINEM
29,7x42 cm



L-823.320 / € 12,95
CHRISTINA AGUILERA
30,5x30,5 cm



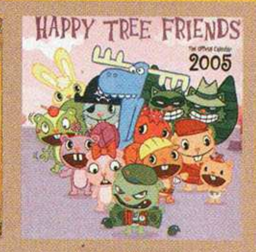
L-824.660 / € 11,50
ORLANDO BLOOM
30,5x30,5 cm



L-824.830 / € 11,50
LUIS ROYO
30,5x30,5 cm



L-823.460 / € 12,95
LORD OF THE RINGS: LIGHT
30,5x30,5cm
Nur mit den guten Charakteren.



L-823.450 / € 12,95
HAPPY TREE FRIENDS
30,5x30,5 cm



Noch mehr **Figuren** in unserem Online-Shop! **www.closeup.de**

H-819.190
€ 17,90
SCAR PREDATOR
Actionfigur
Größe: ca. 16 cm



H-819.230 / € 17,90
BATTLE ALIEN
Actionfigur · Größe: ca. 16 cm

TOLLE GESCHENK-IDEEN



Z-828.190 / € 29,95
GESCHENKBOX 'CHRISTMAS'
4 Mini-Becher und ein Weihnachtstruck, in Metalldose, *10x31x29 cm*

Z-769.610 / € 32,90
DON'T WORRY
52x52 cm, Figuren 5-7cm

Metall-Spielsteine

Z-828.180 / € 49,95
BACKGAMMON
im hochwertigen Holzkoffer
7,5x33,5x25 cm,

CHE GUEVARA

T-827.29 / € 39,95
CHE GUEVARA MAPPING
Bettwäsche
aus 100% Baumwolle,
(80x80cm/135x200cm)

Viele weitere Filmthemen unter www.closeup.de!

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

TITEL	AUSGABE
Black Mirror	6/04
Call of Duty (dt.): United Offensive	12/04
Codename: Panzers – Phase 1	7/04, 8/04
Dawn of War	11/04
D-Day	9/04
Die Sims 2	10/04, 11/04
Doom 3	10/04
Far Cry (dt.) Sandbox-Editor-Guide	7/04
FIFA 2005	11/04
Full Spectrum Warrior	11/04
Fußballmanager 2005	11/04
Hitman: Contracts	7/04
Knights of Honor	12/04
Pharao	11/04
Port Royale 2	6/04, 7/04
Rome: Total War	12/04
Silent Hill 4: The Room	11/04
Soldiers: Heroes of WWII	9/04, 10/04
Söldner: Secret Wars	8/04
Spellforce: Breath of Winter	8/04, 9/04
Star Wars: Battlefront	12/04
Syberia	12/04
The Moment of Silence	12/04
Thief: Deadly Shadows	7/04, 8/04
Unreal Tournament 2004 (dt.)	6/04

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

CALL OF DUTY (DT.): UNITED OFFENSIVE
Abwehr der Panzerschrecksoldaten

Ich bin mittlerweile auf dem Turm in Foy (Belgien) angekommen, von dem man die deutschen Panzerschrecksoldaten abwehren soll. Leider komme ich damit überhaupt nicht klar. Von wo rücken die Gegner nun denn genau an?

ARMIN

Ansgar Steidle: Suchen Sie den Straßenbereich zunächst ohne die Zoomfunktion des Gewehrs ab, da Sie sonst leicht die entsprechenden Soldaten übersehen. Es gibt zwei Richtungen, aus denen die Fieslinge anrücken.
1. Rechts vom Bauernhaus, über das Feld und die Straße entlang stürmen die Gegner in Richtung amerikanischer Panzer vor.
2. Unmittelbar links vom Bauernhaus laufen die Panzerschrecks geduckt zur Mauer vor dem amerikanischen Panzer hin.

FM 2005
Vereinsbudgetierung

Ich bin ein ziemlicher Neuling in Sachen Fußballmanager, daher würde ich gerne wissen, was es mit den Budgets auf sich hat?

KARSTEN

Christian Sauerteig: Bei dem Budget handelt es sich um einen finanziellen Rahmen, der Ihnen vom Vereinsvorstand zugewiesen wird. Je genauer Sie sich an diese Vorgaben halten, desto größer werden Ihre späteren Freiheiten. Planen und wirtschaften Sie daher gemäß den Vereinsvorgaben – dies macht sich schon nach zwei bis drei Spielzeiten positiv bemerkbar. Die Höhe der Budgets wird in einem monatlichen Turnus aktualisiert, in dem der jeweilige Vorstand darüber entscheidet, ob es weitere Finanzmittel für Sie gibt. Ausschlaggebend dafür ist die Finanzlage des Vereins. Behalten Sie daher den Finanzstatus immer mit dem entsprechenden Menü im Blick, um am Saisonende nicht vor dem Ruin zu stehen.

ROME: TOTAL WAR
Fehlende Statthalter

Ich benötige dringend mehr Personal, um all die Statthalterposten in meinem Imperium besetzen zu können. Was kann ich da tun?

MATTHIAS

Dirk Gooding: Eine trickreiche Variante besteht darin, mit einem eigenen Diplomaten einfach feindliche Generäle zu bestechen. Sie müssen dafür zwar Ihren Staatssäckel bemühen, aber Geldprobleme sollten eigentlich keine auftreten, sodass Sie sich eine Bestechung auf jeden Fall leisten können. Ansonsten funktioniert auch folgender Trick: Schlagen Sie ein paar Ihrer Schlachten mit einem Heer ohne General. Ein Offizier übernimmt dann die Führung. Wenn dieser Knabe lange genug am Leben bleibt, lässt er sich adoptieren und erweitert damit Ihre Familie.

STAR WARS BATTLEFRONT
Besiegbare Helden

Ich spiele immer öfter auf Multiplayer-Karten im Internet, bei denen die Helden wie zum Beispiel Darth Vader aktiviert sind. Gibt es denn keine Möglichkeit, mit den schier unbesiegbaren Jedis fertig zu werden?

DANIEL

Stefan Weiß: Eigentlich wurden die Helden des **Star Wars**-Universums als unbesiegbare NPCs ins Spiel integriert. Das gilt jedoch nur für den Kampf Mann gegen Mann. Wenn Sie in einem Vehikel sitzen und ein Held wie Darth Vader gerade in einen Kampf verwickelt ist, gönnen Sie sich den Spaß und fahren Sie den dunklen Jedi über den Haufen. Am besten geeignet sind die schnellen Speeder-Bikes.

STAR WARS BATTLEFRONT
Baumfallen auf Endor

Ich frage mich, ob man die Baumstammfallen der Ewoks auf Endor eigentlich manuell bedienen kann. Muss ich da irgendwie auf die Bäume

CALL OF DUTY (DT.): U. O.



SCHÖNE AUSSICHT Behalten Sie die Straße (1) und die Häuser (2) im Auge, um die Panzerschrecks rechtzeitig zu erspähen.

STAR WARS BATTLEFRONT



FAHRERFLUCHT Nachdem er überfahren wurde (1), war es aus mit dem Jedi (2).

hochklettern? Oder gibt es irgendwo einen versteckten Hebel oder so etwas? Es wäre schön, wenn ihr das mal erklären könntet.

OLAF

Stefan Weiß: Es wäre durchaus schön, wenn sich die Fallen wirklich durch Spieler auslösen ließen. Tatsächlich verhält es sich aber so, dass die Fallen durch die Spielmechanik selbst ausgelöst werden. Sprich: wenn ein Spieler in einem AT-ST unterwegs ist und die mittlere Talroute nimmt, kommt er zwangsläufig an den Fallen vorbei. Die Stämme schwingen dann auf das Gefährt zu und zerstören den imperialen Geher im Handumdrehen. Interessant: Die Spielphysik ist intelligent genug zu unterscheiden, wer den imperialen Geher steuert. Sollten Sie als Rebell ein solches Gefährt benutzen, werden die Fallen nicht ausgelöst.

MYST 4: REVELATION
Rätselkost in Serenia

Ich habe mich erfolgreich durch die bisherigen Rätsel des Adventures geknobelt, aber in Serenia komme ich einfach nicht weiter. Es wäre schön, für diesen letzten Spielabschnitt eine Lösung zu haben, damit ich den Titel auch zu Ende spielen kann.

RONJA

Christian Sauerteig: Serenia ist die größte der vier Welten, darum ist es sehr sinnvoll, sich bei einer ausführlichen Erkundungstour auch gleich eine Karte mithilfe von Papier und Bleistift anzufertigen. Nachdem Sie mehrere Beschützerinnen, Sirrus und Achenar getroffen haben, öffnen Sie das aus Haven bekannte Schloss an einer der zahlreichen Schleusen. Eine Beschützerin wird Ihnen empfehlen, die Halle der Geister aufzusuchen. Bringen Sie nun dem Traumführer, den Sie dort zugewiesen bekommen, die passende Gabe aus dem Steinwald. Wie die einzelnen Rätsel gelöst werden, erfahren Sie im folgenden Text:

Führerrätsel

1. Die Opfergabe richtet sich nach dem Führer: Luftblasen für Wasser, Blüten für Wind und brennendes Harz für Feuer. Wenn Sie sich dem Führer ohne Gabe nähern, verschwindet er zum nächsten Aufenthaltsort (in fester Reihenfolge). Suchen Sie die passende Opfergabe in der Nähe des Führers, denn sie hält sich nicht lange in Ihrer Hand.
2. Das nächste Ziel ist die Gedächtniskammer. Sie werden in eine Traumwelt entlassen und müssen dort alle Farben zu Weiß „vermischen".

Stolperstein des Monats

Die Sims 2 – Kellerbau, Abrissmaßnahmen, Partys feiern

Auch in diesem Monat erfreut sich die Lebenssimulation größter Beliebtheit unter den Lesern, was nicht zuletzt die vielen E-Mails mit Fragen zu den Tücken des Sims-Alltags belegen.

Im ersten Sims-Spiel gab es doch das Bulldozer-Tool, mit dem man bauliche Maßnahmen wieder löschen konnte. Wie mache ich das bei den neuen Sims?

GREGOR

Um Bauelemente wieder abreißen zu können, wählen Sie zuerst das entsprechende Werkzeug aus, das Sie auch für den Bau des entsprechenden Elementes benutzt haben. Sprich: Für Wände wählen Sie das Wand-Tool. Gehen Sie nun mit dem Mauscursor zur gewünschten Wand und drücken Sie die „Strg"-Taste, jetzt ist ein Raupen-Symbol sichtbar. Ziehen Sie nun die Maus an der Wand entlang und die Teile werden abgerissen.

Der eigene Hausbau wird nach wie vor groß geschrieben. Ein beliebtes Thema im vergangenen Monat stellte der Kellerbau dar, zu dem es auch etliche Lesertipps gab – vielen Dank für all die Einsendungen dazu.

REDAKTION

1. Wenn Sie für Ihr Sims-Häuschen einen Keller anlegen möchten, ist ein Fundament zwingend nötig. Errichten Sie zunächst nach Belieben den passenden Gebäudeunterbau und reißen Sie anschließend, mit Ausnahme der äußeren Fundamentbegrenzung, wieder alle Fundament-Teile ab.
2. Benutzen Sie nun das Gelände-Tool, mit dem sich das Terrain absenken lässt. Damit wird quasi der Keller „ausgeschachtet". Die so entstandene, unebene Fläche muss noch mit dem entsprechenden Werkzeug etwas geglättet beziehungsweise eingeebnet werden.
3. Jetzt lässt sich der Bodenbelag einbringen und eine Treppe einbauen – fertig ist der Kellerraum.

Ich habe jetzt mehrere Anläufe genommen, eine vernünftige Geburtstagsparty für mein Kind in meiner dreiköpfigen Sims-Familie zu veranstalten. Bislang blieb das jedoch recht erfolglos. Was muss ich denn für eine erfolgreiche Party alles tun?

CHRISTIANE

1. Bevor die eigentliche Fete losgeht, müssen einige Vorbereitungen abgeschlossen sein. Zunächst ist wichtig, dass alle Familienangehörigen optimal versorgt sind, sprich alle Bedürfnis-Balken im grünen Bereich sind. Ermüdungserscheinungen aufseiten der Gastgeber kommen nicht sehr gut an. Laden Sie auch nicht zu viele Gäste ein – es genügen schon zwei bis drei Partyteilnehmer, um ein gelungenes Fest zu veranstalten. Schauen Sie in Ihrer Sim-Familie nach, wer die meisten Freunde hat, und laden Sie diese ein, das vereinfacht die spätere Unterhaltung der Gäste.
2. Viele Spieler machen den Fehler, für eine Fete selber zu kochen und ein großes Menü auftischen zu wollen. Das ist völlig unnötig und ineffektiv. Das Fest dauert ohnehin nur eine kurze Realzeit (etwa fünf Minuten) an. Sinnvoll ist es, für die Party eine Bar und einen Barkeeper zu kaufen. Damit ist schon bestens für das leibliche Wohl Ihrer Gäste gesorgt.
3. Der letzte Schritt vor der eigentlichen Party besteht quasi in der „Garnierung" – besorgen Sie eine Geburtstagstorte, Champagner (für erwachsene Gäste) und verteilen Sie mehrere Luftballons in der Wohnung. Natürlich darf es nicht an Musikunterhaltung fehlen – eine Hi-Fi-Anlage gehört unbedingt mit dazu.
4. Empfangen Sie Ihre Gäste schon mit laufender Musik, das lockert die Stimmung. Wenn die eigene Familie groß genug ist, tanzen Sie mit allen Gästen gleichzeitig. Veranstalten Sie die Fete als Single, ist es ratsam, mit allen Gästen nacheinander zu tanzen. Das Geburtstagskind schleppt Torte und Champagner heran und stößt mit den Familienmitgliedern an. Es ist nicht nötig, mit den Gästen anzustoßen. Der Höhepunkt einer Geburtstagsfeier ist der Eintritt in die neue Altersstufe (Kerzen auf der Torte ausblasen). Heben Sie sich diese Aktion daher möglichst bis zum Schluss der Feier auf. Essen Sie die Torte mit Ihren Gästen und die Party dürfte erfolgreich abgeschlossen sein.



LUFTIGES WOHNEN Ein wenig versteckt ist die Abrissoption im aktuellen Sims-Titel schon, nach kurzer Eingewöhnung geht die Anwendung jedoch flott von der Hand.



EIN HAUCH VON DUNGEON Ob Partykeller oder ein unterirdischer Fitnessraum – kein Problem, dem kreativen Eigenheimbau sind keine Grenzen gesetzt.



TOTALSCHADEN Der imperiale Spieler ist blindlings in die Baumstammfalle der Ewoks getappt.



ICH SEHE WAS ... Der Messenger ist in dem chaotischen Café kaum zu erkennen. Achten Sie auf den Hocker vor dem Tisch.



BUNT Ergänzen Sie die Farben durch die beiden anderen Grundfarben auf dem äußeren Kreis.

Traumwelträtsel
1. Die Kugeln wechseln ihre Farbe in einer bestimmten Reihenfolge, wenn Sie die Maus darüberbewegen. Fahren Sie möglichst so durch das Feld, dass Sie mindestens zwei andere Kugeln berühren, bevor Sie wieder zur aktuellen kommen.
2. Achenars Tagebuch im Steinwald verrät, dass die „Werkstatt", an der Sie Sirrus getroffen haben, einen geheimen Eingang besitzt.

Bewässerungsrätsel
1. Stellen Sie die beiden oberen Schleusen so ein, dass die von Sirrus manipulierte Schleuse kein Wasser mehr bekommt.
2. Der geheime Zugang zur Werkstatt befindet sich in dem Becken unter dem Ernter rechts neben dem Haus.

Beckenrätsel
1. Wenn der Ernter geschlossen abgelassen wird, verdrängt er Wasser; ist er geöffnet, kann er Wasser aufnehmen.
2. Die Treppe sollte nun frei sein. Solange sich in dem Geheimgang eine verschlossene Holztür befindet, muss der Wasserpegel weiter gesenkt werden, bis eine Metalltür erscheint.

Werkstatträtsel
1. Bestücken Sie zuerst den inneren Kreis mit den Farben aus dem Medaillon. Dann ergänzen Sie auf dem äußeren Kreis jeweils die beiden Farben, die im Dreieck mit einer Murmel aus dem inneren Kreis kombiniert Weiß ergeben (ähnlich wie auf dem Screenshot, Ihr Medaillon hat allerdings andere Farben).
2. Abschließend drücken Sie auf den unteren Knopf und die Tür öffnet sich. Sollten Sie demnächst bei einer Begegnung mit Yeesha und Achenar sterben, haben Sie übrigens die falsche Entscheidung getroffen. Ansonsten setzen Sie sich auf den Stuhl und schauen nach oben zum Traumstein. Viel Spaß beim letzten Rätsel!

Yeesha-Rätsel
Sie müssen die Gedanken in dieser Reihenfolge auf die Bilder verteilen:
1. Schachbrett: Vater spielt ..., Spiel' gegen ..., Das würde ... – Statue: Mach' Eins ..., Es ist ..., Sie zerbrechen ... – Bild: Hm, vielleicht ... – Buch: Ich sag's ... – Wappen: Haha, gut ..., Dann kann ...
2. Kugel: Siehst du diese ..., Siehst du, wie ... – Stuhl: Wenn ich ..., Das Licht ..., Und alles ..., Dann bleibt ... – Buch: Vater und ..., Und nicht ..., Natürlich töte ... Lebenserhaltungssystem: Dann übertrage ...

MOMENT OF SILENCE
Verlorener Messenger

Wo befindet sich der Messenger im Nuclear-Café, nachdem ich mit Lou geredet habe?

ERIK

Stefan Weiß: Bevor Sie planlos im heillosen Durcheinander des Cafés herumirren, um Ihren Messenger wiederzufinden, gehen Sie mit Peter Wright ein paar Schritte nach vorne. Das elektronische Telefongerät liegt, kaum erkennbar, auf einem der Hocker (siehe Screenshot).

Tipps & Cheats

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel, wählen Sie **Eigenschaften** und schreiben Sie ans Ende der Zeile **Ziel** die Parameter **+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1**. Starten Sie das Spiel, mit „^"-Zirkumflex rufen Sie die Konsole auf, in der Sie die aufgelisteten Befehle nutzen. Ersetzen Sie **x** durch einen Namen aus der Waffenliste.

Cheat	Wirkung
cmdlist	Liste aller Befehle
dog	Unverwundbarkeit
give all	Volle Standardausrüstung
health 100	Volle Gesundheit
maplist	Kartenliste
wuss	Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
fov	Sichtwinkel einstellen
fps 1	Bilder pro Sekunde anzeigen
spawn x	Gegenstand x erhalten

Waffenliste
weapons/jpn_Model96lmg.hag
weapons/US_Colt45.hag
weapons/Nambu_Pistol.hag
weapons/Type100_smg.hag
weapons/jpn_44.hag
weapons/M1_Carbine
weapons/US45.hag
weapons/Thomson.hag
weapons/M38_Arisaka
weapons/US_Bar.hag
weapons/US_Thompson_30.hag
weapons/Springfield_M1903_Sniper.hag
weapons/US_Garand.hag
weapons/satchel_charge.hag
weapons/m2frag_Grenade_sp.hag
weapons/Johnson.hag
weapons/US_Riot.hag
weapons/Model97_Sniper.hag
weapons/Reising.hag
weapons/training_Grenade.hag
weapons/jpnfrag_Grenade.hag
statweapons/usboys55_placed.hag
statweapons/model92_turret.hag
statweapons/uslewis_single_carryable.hag
statweapons/usm2_60mm_mortar_turret.hag
statweapons/model99_turret.hag
statweapons/uspackm1a1_turret.hag

KNIGHTS OF HONOR

Drücken Sie, während Sie die Kampagne spielen, die „**Enter**"-Taste und tippen Sie einen der Cheats ein. Die erneute Eingabe löst das zweite der angegebenen Ereignisse aus.

Cheat	Wirkung
bsai	KI des gewählten Reichs ein
bsdestroyer	Gebäudeschaden erhöht/normal
bskinti	Frommheit, Gold und Bücher aufstocken
bsnoai	KI des gewählten Reichs aus
bsnofog	Kriegsnebel aus-/einblenden
bsrai	Geldfreier Modus an/aus
bsswitch	Gewählte Nation übernehmen
showspies	Spione sichtbar/unsichtbar

PSYCHOTOXIC

Öffnen Sie im Spiel die Konsole per „^"-Zirkumflex-Taste. Geben Sie dann einen der Befehle ein:

Cheat	Wirkung
lua medave()	Pump Gun, MG, Sniper
lua god()	Unverwundbarkeit
lua levelend()	Zum nächsten Level springen

DAWN OF WAR

Ein kleiner Trick, damit Sie alle Missionen der Kampagne frei wählen können: Wechseln Sie in das Spielunterverzeichnis **Profiles\ProfileX\W40k\singleplayer\campaign\state1**, wobei das **X** für das von Ihnen verwendete Profil steht. Öffnen Sie die Datei **campaignstate.lua** mit einem Texteditor. Fügen Sie jeweils als extra Zeile die Parameter **maxmission = 11** und **scenario = 11** ein, oder falls diese schon vorhanden sind, ändern Sie die Zahl dahinter auf **11**.

NfS Underground 2

Es ist wieder so weit: Nachts treffen sich Tuningfans mit ihren aufgemotzten Boliden in einsamen Gegenden, um die Stadt bei illegalen Rennen unsicher zu machen. Mit unserer Hilfe werden Sie Ihre Gegner bei der Jagd nach entscheidenden Sekunden auf die hinteren Plätze verweisen.

Die Events

Outrun

Spontane Verfolgungsjagden durch die gesamte Stadt bieten eine einfache Möglichkeit, den Kontostand aufzubessern. Es geschieht aber auch schnell, dass er gen null geht, denn der Verlierer zahlt. Um im Zweikampf zu bestehen, ist eine gute Ortskenntnis Pflicht. Falls Sie den Vordermann nicht gleich zu Beginn abdrängen oder in einen Unfall verwickeln können und der Abstand zu groß wird, versuchen Sie, ihm auf einer alternativen Strecke zu folgen. Mit etwas Glück kommt er Ihnen dann sogar wieder entgegen. Auf Autobahnen empfiehlt es sich, den Rivalen auf der Gegenfahrbahn einzuholen und die nächste Abfahrt zu nehmen.

Rundkurs/Sprint

Diese Rennen quer durch die gesamte Stadt werden Ihnen am häufigsten begegnen. Gute Fahrzeugbeherrschung – vor allem in Kurven – und ein ausgewogenes Setup sind dabei Pflicht. Nicht immer sind alle möglichen Wege auf der Rennkarte eingezeichnet, darum sollten Sie nach Abkürzungen Ausschau halten. Insbesondere an Autobahnkreuzen kann man oft einige Meter auf der richtigen Spur sparen. Da die Übersichtskarte im Spiel keine wirkliche Hilfe darstellt, finden Sie die Fahrspuren der wichtigen Autobahnkreuze detailliert in unserer Karte dargestellt.

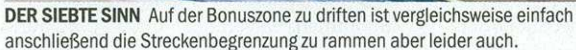
Drift

Hecktriebler bedürfen zwar einer gewissen Eingewöhnung, ermöglichen jedoch die spektakulärsten und längsten Drifts. In keiner anderen Disziplin zahlt sich konsequentes Üben so sehr aus wie hier. Sobald Sie es schaffen, sich permanent schlingernd über die Geraden und durch die Kurven zu schieben, sind sechsstellige Punktzahlen keine Seltenheit mehr. Aber auch mit den frontgetriebenen Fahrzeugen lassen sich akzeptable Ergebnisse erzielen, wenn die Geschwin-

Die Straßen von Underground 2: So finden Sie alle wichtigen Orte im Handumdrehen







DER SIEBTE SINN Auf der Bonuszone zu driften ist vergleichsweise einfach – anschließend die Streckenbegrenzung zu rammen aber leider auch.



WER BREMST, VERLIERT Vor scharfen Kurven auf URL-Strecken helfen solche Nummern-Schilder, den optimalen Bremspunkt zu finden.

digkeit beim Drift hoch genug ist. Für alle Klassen gilt: Ziehen Sie lieber rechtzeitig die Notbremse, als an die Bande zu stoßen. Und lassen Sie Ihren Mitstreitern ruhig ein wenig Vorsprung, um dann freie Bahn zu haben.

Downhill-Drift

Im Gegensatz zum „normalen" Drift bleibt ein Zusammenstoß mit anderen Fahrzeugen hier nicht ungesühnt. Straßenführung und fehlende Bonuszone erschweren die Lage zusätzlich. Dafür reicht es oft zum Sieg, wenn Sie in einigen engen Kurven ordentlich punkten. Nutzen Sie die Geraden, um viel Schwung zu holen, und vermeiden Sie Kollisionen, damit Ihr Multiplikator erhalten bleibt.

Street-X

Der Rennabschnitt erinnert zwar an einen Driftkurs, aber Sie sollten es tunlichst vermeiden, die Traktion zu verlieren. Um die Strecke so schnell wie möglich zu befahren, ist ständiger Bodenkontakt nötig. Der kürzeste Weg ist hier die Ideallinie, steuern Sie also immer direkt auf die Innenseiten der Kurven zu. Falls Sie jemanden vor sich haben, bietet sich dort die beste Gelegenheit, ihn zu rammen und zu überrunden. Bremsen Sie vor einer Kurve gerade so stark ab, dass Sie – selbst beim Betätigen der Handbremse (für einem U-Turn) – nur minimal nach außen getragen werden und schnell wieder beschleunigen können.

Drag

Ein guter Start und perfektes Schalten sind hier nur die halbe Miete, höchste Aufmerksamkeit hat absolute Priorität. Strecke und Gegner müssen im Auge behalten werden; die Verfolgerperspektive und der Rückspiegel helfen dabei. Hindern Sie die Konkurrenten am Überholen, indem Sie ihnen rechtzeitig den Weg abschneiden oder sie abdrängen. Falls das nicht gelingt, müssen Sie sofort die Verfolgung aufnehmen. Nur so können Sie von ihren Windschatten profitieren, sich langsam wieder „ransaugen" und anschließend beherzt vorbeiziehen. Falls Nitro an Bord ist und Sie obendrein in Führung liegen, sollten Sie es bis zur Zielgeraden aufsparen.

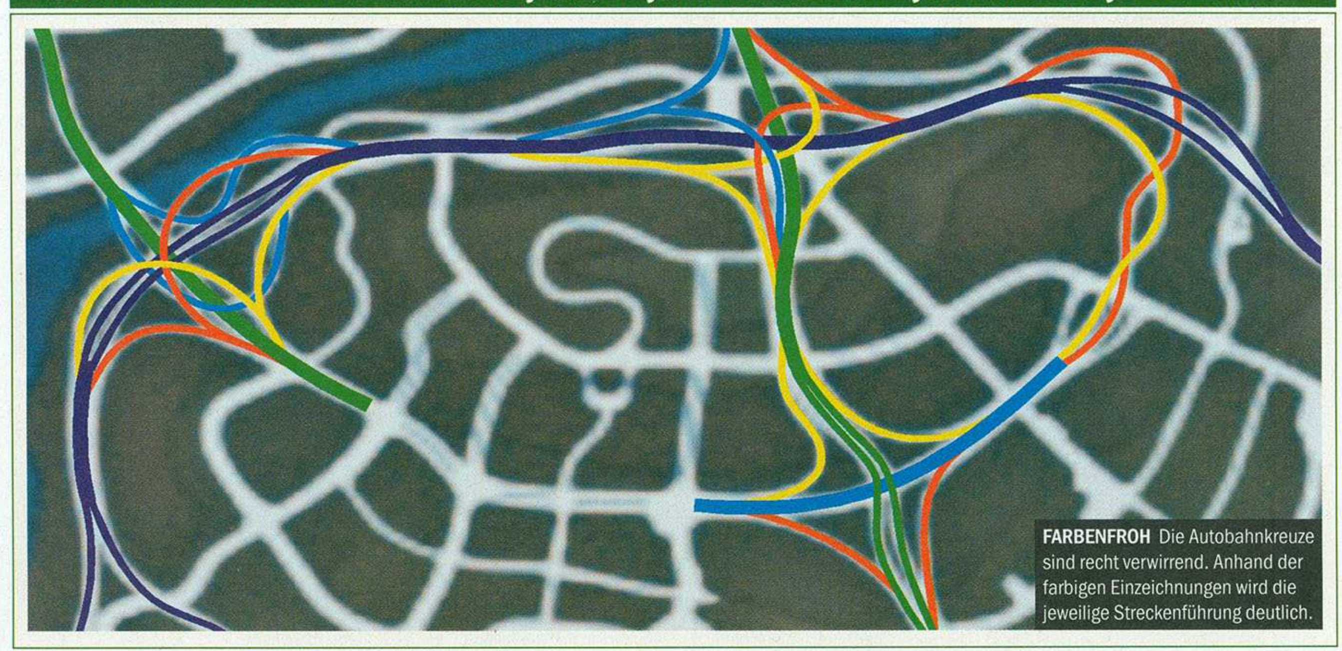
Underground Racing League (URL)

Bei diesen Hochgeschwindigkeitsrennen kommt es auf eine gute Kurvenlage und -technik an. Die Zahlen auf den Schildern am Streckenrand unterstützen Sie dabei, sich den optimalen Brems- und Einlenkpunkt zu merken.

Zeitfahren

Damit Ihr Wagen das Cover eines Szenemagazins verschönern kann, müssen Sie erst mal den Fotografen erwischen. Die Zeit dafür ist knapp bemessen, also ist der Weg das Ziel. Das GPS zeigt Ihnen zwar die kürzeste Strecke an, jedoch ist das nicht unbedingt auch die schnellste Variante. (rb)

Die Autobahnkreuze: Orientierung leicht gemacht dank eingefärbter Wegstrecken



FARBENFROH Die Autobahnkreuze sind recht verwirrend. Anhand der farbigen Einzeichnungen wird die jeweilige Streckenführung deutlich.

MoH: Pacific Assault

Falls Sie das Chaos im Pazifik verwirrt, hilft Ihnen unsere Lösung auf die Sprünge. Besondere Aufgaben sind hervorgehoben.

Pearl Harbor

Am Hafen

Laufen Sie am Rand, suchen Sie Deckung hinter den Kisten und bleiben Sie bei Bobby. **Retten Sie drei Verwundete.**

Wie flute ich das Schiff?

Gehen Sie geradeaus und zweimal nach rechts durch die zerborstenen Stahlwände. Drehen Sie rechts das Ventil am Kessel. Steigen Sie die Treppe hoch und betätigen Sie die zwei Räder, das genügt. Laufen Sie über den Steg quer durch den nächsten Raum. Steigen Sie die Stufen nach unten. In der gegenüberliegenden Ecke ist das Trimmventil.

Wie gelange ich an Deck?

Oben rennen Sie von dem Ausstieg auf den Gang rechts und nach Norden. Tom schlägt mit der Axt von der Wand auf die Gasflasche. Bleiben Sie geduckt, um den Rauch nicht einzuatmen. **Helfen Sie dem Verletzten im Süden**. Im Gang nach Norden zerhacken Sie das rote Rohr an der Wand. **Hinten links in der Ecke wartet ein Opfer auf Rettung**, rechts bricht Tom die Tür auf. Zerhacken Sie seitlich die Kisten und steigen Sie hoch.

Deck 2

Hasten Sie nach Süden und biegen Sie rechts ab. In dem angrenzenden Zimmer liegt **ein Verwundeter unter den Kisten**, den Sie zum Arzt nördlich schleppen. **Auf dem Korridor dorthin liegt hinter der ersten Tür links der Kommandant. So retten Sie vier Matrosen.**

Wie verteidige ich die Schiffe?

Conlin ballert gezielt auf die sich herunterstürzenden Bomber. An dem Vierlings-Geschütz zeigt die Besatzung an, aus welcher Richtung die nächste Bedrohung naht. **Holen Sie 60 Flieger vom Himmel.**

Makin Atoll

Die Landung

Bleiben Sie bei der Gruppe. Nach den ersten paar Metern treffen Sie auf Schurken. Den Revolver tauschen Sie gegen ein Scharfschützengewehr.

Die Scharfschützen

Ihr Kamerad wird von einem Scharfschützen getroffen, der am Ende des Pfades auf einem Baum sitzt, rechts daneben lauert ein zweiter. Im Dorf bewegen Sie sich rechts an den Bauten vorbei und besetzen die Flak. **Setzen Sie den aus Süden herannahenden Lastwagen sofort in Brand.** Abschließend durchstöbern Sie die Hütten und zerstören das Geschütz.

Im Sumpf

Stürmen Sie gleich rechts über den Trampelpfad ans M92. Südlich hebt Tom zwei Stellungen per Scharfschützengewehr aus. Alternativ führt rechts ein Pfad weiter. Kämpfen Sie sich durchs Dorf, werfen Sie Granaten durch die Fenster der Hütten. Tom geht durch die seitlichen Häuser und benutzt die Hintertür. So entgeht er dem Stand-MG.

Der Funkturm

Wenn es darum geht, den Hügel mit dem Funkmast zu erstürmen, halten Sie sich links und laufen hintenherum über den Trampelpfad hoch. Beeilen Sie sich, **damit die Widersacher keine Verstärkung rufen**. Sie stellen sich an ein MG, zerstören die Jäger und wehren eventuell die Verstärkung ab. Platzieren Sie die Sprengladung am Mast.

Unterwegs zum Treibstofflager

Folgen Sie nicht dem Straßenverlauf. Marschieren Sie in östliche Richtung, an den nächsten Sandsäcken biegen Sie nach rechts ab. Hinter den Felsen am Straßenrand gehen Sie in die vorgegebene Richtung weiter. Machen Sie sich schleunigst seitlich an den Unterstand ran.

Das Treibstofflager

Am Strand finden Sie Geheimpläne. Neben dem Flugzeug erhalten Sie ein Scharfschützengewehr. Legen Sie damit auf den Wachturm des nächsten Lagers an, bevor Sie vorrücken. An der Hauptstraße stehen mehrere explosive Tonnen, rechts und links befindet sich jeweils eines der gefährlichen MG-Nester. Benutzen Sie den Jeep. Nach der wilden Hatz hechten Sie zu dem MG neben Ihnen. Wenn die Gefahr gebannt ist, sprengen Sie die großen Tanks.

Wie komme ich am Panzer vorbei?

Halten Sie den Kopf unten, bis Sie vor dem Lager stehen. Schießen Sie auf die Fässerstapel. Wenn sich die Situation etwas beruhigt hat, robben Sie links am Rand zum Auto und weiter hinter den Panzer. Heften Sie Dynamit an den Stahlkoloss. Benutzen Sie bei den folgenden Stellungen das Präzisionsgewehr gegen die Wachtürme und MGs.

Wie rette ich den Piloten?

Eilen Sie zum Piloten – die Flammen lassen das Flugzeugwrack explodieren. Neben ihm liegt eine Schrotflinte. Verscheuchen Sie die Umstehenden per Granate, zerren Sie den Kerl zum Team und harren Sie aus.

Am Strand

Die Mörser stehen auf dem Klippenrand, nur der letzte steht davor im Osten. Die Hütte in der Mitte dient Ihnen als Deckung. Holen Sie Willy zum Schlauchboot. Die zwei Zeros wehren Sie mit dem MG ab und klettern an Bord – **eine Heldentat, falls alle Boote heil ankommen.** Bemannen Sie das vom Strand abgekehrte MG und nehmen Sie die Bomber unter Feuer. Wenn Sie nicht alle erwischen, zerstören Sie die Torpedos im Wasser.

Guadalcanal

Zum Flugplatz

Rennen Sie bis ganz ans Ende des Grabens, von dort aus gelangen Sie ohne Probleme ins Dorf. **Im zweiten Abschnitt holen Sie links aus einer Hütte die Geheimpläne.**

Die Artillerie ausschalten

Rücken Sie am MG-Nest hinter die Felsen am Hang und in einer Feuerpause weiter zum Unterstand vor. Bleiben Sie am Geschütz. Holen Sie sich eine zweite MP und werfen Sie Granaten – die Attacke erfolgt lediglich durch einen der Gräben. Achten Sie auf dem Rückweg auf den Scharfschützen links in dem Schuppen, unten am Hang.

Am Fluss

Stellen Sie sich selbst ans MG oder nehmen Sie die Panzerabwehrkanone, mit der Sie sich links auf die freie Fläche legen. Folgen Sie entweder dem Flusslauf bis zum nächsten Feindkontakt und ziehen sich zum MG zurück oder gehen Sie links über den Fußweg, der Sie in eine bessere Position bringt.

Am Flugfeld

Nachdem Sie die Piloten sicher zu ihren Maschinen gebracht haben, stellen Sie sich ans .50cal. Die Zeros fliegen von rechts an. **Sorgen Sie dafür, dass alle Flieger starten.** Eilen



GUT GETARNT Drei der Plattformen sind direkt vor Ihnen, zwei hängen hinter den Bäumen an der Verengung.



DECKUNG Durch den Bombentrichter gelangen Sie bis vor den Kommandobunker.

Sie nach Westen durch den Schützengraben zu der Flak am Anfang der Rollbahn. Besetzen Sie eines der Geschütze. Die Bomber kommen immer von rechts aus der Sonne.

Erste und zweite Verteidigungslinie

Ihre Kameraden rufen, wo die Feinde durchbrechen. Halten Sie die M92 der Widersacher frei. An der zweiten Linie stellen Sie den Mörser auf 55° ein. **Bei einem Volltreffer auf dem Hügel überleben alle Teams.** Steigen Sie danach auf das MG daneben um.

Die Flanken sichern

Hinter der ersten Patrouille liegen Gegner zwischen dem Bewuchs am Boden, die sich tot stellen. Bleiben Sie oben am Weg und feuern Sie von dort aus. **Der Offizier hat Geheimpapiere dabei.**

Dritte Linie

Bedienen Sie die Haubitze, mit der Tom die erste Angriffswelle abwehrt. Falls Sie wenig Energie haben, eilen Sie zum Feldlazarett in östlicher Richtung. Vor Ihnen bricht ein Kamerad getroffen zusammen. **Tragen Sie seine Munitionskiste zu der Stellung rechts vorn und schleifen Sie ihn zum Sanitäter.**

Lunga Fluss

Folgen Sie dem Soldaten. Beobachten Sie die Feinde – **bleiben Sie unentdeckt!** Umgehen Sie die zweite Gruppe rechts in geduckter Haltung und **bemächtigen Sie sich ungesehen des Stand-MGs.** Tragen Sie die Waffe zu Ihrem Trupp. Bauen Sie das Maschinengewehr links am Ufer auf, Ihre Leute rufen Sie dahin zurück. Marschieren Sie weiter den Fluss runter, achten Sie dabei auf MG-Stellungen am Rand.

Im Sumpf

Zwischen den Bäumen verstecken sich Soldaten. Beim zweiten Hinterhalt steht rechts ein Geschütz. Hinter der Flussbiegung bei den zweiten Hütten schlagen Sie sich rechts durch die Büsche, nachdem sich die Lage beruhigt hat. Ein Pfad gegenüber den Häusern führt zum Munitionslager. Die Soldaten gehen zum Kamikaze-Angriff über, rufen Sie die Marines zurück. Nach der Sprengung ziehen Sie weiter. Am Dorfausgang springt ein Soldat hinter einem Felsen vor. Holen Sie sich das Präzisionsgewehr. An der Flussgabelung voraus lauern Heckenschützen. Den ersten sehen Sie, wenn Sie den mittleren Baum über den quer liegenden Stamm hinweg anvisieren. Jeweils links und rechts sind weitere Plattformen, zum einen auf gleicher Höhe wie die mittlere, zum anderen weiter hinten an der Verengung des Flusses.

Kokumbona

Den Hügel mit den zwei MGs kommen Sie nicht ungeschoren hoch. Setzen Sie sich hinter einen Findling, befehlen Sie Sperrfeuer und lehnen Sie sich zur Seite, um beide Schützen zu treffen. Vom ersten Ausguck klauen Sie das Präzisionsgewehr. Bleiben Sie dort hinter den Säcken, bis der Ansturm vorbei ist. Links steht ein weiterer Wachturm.

Wie nehme ich das Dorf ein?

Bleiben Sie oben an der Kuppe bei dem Felsen. Feuern Sie von dort und werfen Sie Granaten auf den strohbedeckten Unterstand. Laufen Sie hinter dem Dorf den Weg im Süden weiter, um Kriegsgefangene zu befreien. Kehren Sie zu Ihrer Einheit zurück und sichern Sie die nordwestlichen Behausungen.

Das Tal

An der zweiten Kurve zerstört Tommy das Funkgerät in dem Erdtunnel. Im Tal liegen Soldaten oben an den Hängen. Vor der Brücke stellt sich Conlin hinter den Felsbrocken und hält links das MG frei. Gleich an der ersten Ecke lauert ein Heckenschütze, dahinter ein zweiter. **Zersieben Sie rechts die Tonne, schon gibt's einen Turm weniger. Nach dem Kampf sprengen Sie den zweiten.**

Am Strand

Der Strand ist gut bewacht, die Basis links besitzt drei Wachtürme, ein Geschütz am Boden sowie Mörser. Zwei Benzinfässer erleichtern Ihnen das Leben. **Legen Sie Dynamit an die Bauten, bevor Sie weiterziehen.** Der Pfad nach Süden führt zur Artillerie. Schreiten Sie langsam voran, so fliegen die Artilleriegranaten ins Leere. An der Absperrung werfen Sie eine Granate voraus. Im folgenden Lagerabschnitt wandern Sie links hinter die Kisten, schießen die Fässer in Brand und schleudern über den Laufsteg hinweg eine Granate zum MG-Nest. Bahnen Sie sich einen Weg zu den Kanonen. Um die Artillerie warten einige Soldaten. Stellen Sie den Zeitzünder auf eine halbe Minute, dann haben Sie genug Zeit für den Rückweg.

Flugstunden

Im Schiffeversenken-Teil fliegen Sie in geringer Höhe längs über den Träger und werfen die Bomben ab, sobald Sie über dem Deck sind. Beim Zerstörer nähern Sie sich von der Seite und klinken den Torpedo in einiger Entfernung aus. Vor der Landung **fangen Sie die Zero hinter Ihrem Kollegen ab.**

Tarawa

Die Landung

Legen Sie rechts auf das Schiffwrack an. Klauen Sie oben im Bootshaus das Gewehr und visieren Sie nochmals das Wrack an. Unter dem Steg liegt Verbandszeug, zudem erhalten Sie ein portables M92. Auf dem Weg zum Strand beharken Sie zuerst die Ziele links und legen aus großer Entfernung auf die mittlere Stellung an. In den zerstörten Fahrzeugen bekommen Sie Medizin und Munition. Zudem bieten die Teile guten Schutz, sodass Sie rechts fast gefahrlos vorankommen. Gelegentlich taucht auf dem Bootsteg Verstärkung auf. Gesellen Sie sich zu Ihrer Gruppe, mit der Sie den Gegenschlag abwehren. Gehen Sie nach Süden.

Den Strand sichern

Geradeaus legt sich Tommy mit der Mannschaft hinter den Säcken an und marschiert nach links, wo er seitlich in die zerborstene Hütte eindringt. Holen Sie nördlich das M92 aus dem Haus. Stellen Sie sich dann an das feste MG wenige Meter weiter. Tragen Sie das M92 zur Diele vor Ihnen. Falls die Munition ausgeht, wechseln Sie auf den Mörser im steilsten Winkel. **Stürmen Sie dann schnell das Geschütz im Osten.**

Die Artillerie

Durchqueren Sie die Häuser vor Ihnen. Laufen Sie seitlich durch die Schützengräben und Bunker. Vor dem Panzer steht eine Tonne, rennen Sie dort nach links zum Schuppen. Die zwei Kanonen sprengen Sie zuletzt. Am nächsten Durchgang steht links ein Geschützturm, kniend sehen Sie den Schützen grade so. Sprengen Sie die letzten Kanonen.

Zurück zum Strand

Sobald Sie an dem Stacheldraht vorbei sind, sind die Geschütze aktiv. Schießen Sie von dem Krater aus. **Rechter Hand lagern Torpedos, die Sie sprengen.** Stellen Sie eine lange Zeitspanne ein und rennen Sie. Flüchten Sie in entgegengesetzter Richtung per Auto.

Zum Kommandoposten

Die MGs im Bunker umgehen Sie rechts durch den Krater und an den Holzwänden entlang. Vor dem Eingang stehen zahlreiche Verteidiger und Panzer. Bringen Sie Dynamit an den Fahrzeugen und der Antenne an. Nachdem keine Verteidiger mehr vorhanden sind, öffnet sich die Luke im Erdgeschoss.

Kommandobunker

Aus dem Kettenfahrzeug links holen Sie das M1903. Kriechen Sie unter den Ketten durch, demolieren Sie die letzte Kanone. Auf dem Podest zwischen den Gräben setzen Sie das Panzerabwehrgeschütz nach links und erledigen den Panzer. Die Stellung in dessen Richtung wird immer nachbesetzt. Conlin kniet hinter die Fässer, feuert auf die Schützen und rückt zum Panzer vor, dann in den Trichter. Die Verteidiger fallen aus, der Unterstand geht hoch. Gehen Sie durch die Gänge. Tom bekämpft den rechten Soldaten im bombensicheren Bunker und spurtet sofort über die Leitern zum Belüftungsrohr hoch.

Die letzte Schlacht

Kümmern Sie sich mithilfe des Präzisionsgewehrs um die Geschütztürme. Gesellen Sie sich zu Ihren Kameraden in den Graben. Ziehen Sie sich zurück und sammeln Sie sich, wenn die Banzai-Attacke beginnt. (as)



ANLANDEN Rüsten Sie sich aus und stoßen Sie dann in großem Bogen zu Ihrer Einheit.

Rollercoaster Tycoon 3

„Bitte legen Sie die Sicherheitsgurte an, stellen Sie Ihre Rückenlehnen senkrecht und verstauen Sie lose Gepäckstücke rutschfest unter Ihrem Vordersitz." Lernen Sie mit unserer Hilfe, wie Sie Ihren Parkgästen den Adrenalinkick ihres Lebens verabreichen.

Erste Schritte

Tutorial

Um nicht gleich zu Spielbeginn den Überblick zu verlieren, spielen Sie unbedingt alle Kapitel durch. Lernen Sie, Parks zu gestalten, Achterbahnen zu bauen, die Besucher mit Imbiss- und Getränkeständen zu versorgen und Merchandising-Artikel unter das Volk zu bringen.

Sandkasten

Im zeit- und geldunabhängigen Sandkasten-Modus lässt es sich nach Lust und Laune tüfteln. Anders als in den nach Themen aufgeteilten Szenarios stehen Ihnen hier die grundlegenden Entwicklungsstufen der verschiedenen Attraktionen zur Auswahl. Gestalten Sie einen Park frei nach Ihren Wünschen und finden Sie heraus, wie die Besucher darauf reagieren.

Ziel des Spiels

Verbuchen Sie so schnell wie möglich eine positive Bilanz! Dies erreichen Sie nicht nur durch den Bau halsbrecherischer Achterbahnen, vielmehr müssen Sie auch auf die Grundbedürfnisse Ihrer Besucher eingehen.

Die Themenwelten

Generisch

Der klassische Freizeitpark ohne großartige Schnörkel. Ein Park dieser Kategorie ähnelt einem Volksfestplatz und bietet eher spießiges Interieur. Die Zielgruppe beschränkt sich auf Familien mit kleineren Kindern.

Gruselig

Diese Themenwelt ist für die etwas reiferen Gäste – im Speziellen jugendliche Halbstarke – ideal. Lehren Sie Ihre Parkbesucher das Fürchten. Furchterregende Fahrgeschäfte, gruselige Dekorationen und grausig-leckere Köstlichkeiten sind wahre Besuchermagneten.

Sci-Fi

Zukunftsorientierte Themenparks wecken das Interesse von Kindern und Jugendlichen gleichermaßen. Die Szenerie wird vor allem durch hängende Achterbahnen geprägt.

Western

Ein Westernpark lebt tatsächlich vom Cowboy- und Indianer-Flair. Die stilechte Holzachterbahn darf hier auf keinen Fall fehlen.

Abenteuer

Inka-Schätze, geheime Gänge in der Cheops-Pyramide und fliegende Teppiche gehören in diese Kategorie. Abenteuerszenarien bieten sich vor allem auf Inseln an und ziehen Groß und Klein gleichermaßen in ihren Bann.

Personal

Allgemeine Personalpolitik

Fachkundiges Personal ist ein absolutes Muss für jeden funktionsfähigen Freizeitpark, jedoch recht teuer. Stellen Sie also nicht mehr Personal ein, als Sie sich auch tatsächlich leisten können. Das Gehalt ist ausschlaggebend für die Moral und den Zufriedenheitsgrad eines Arbeiters. Fühlt er sich unterbezahlt, so sinkt seine Motivation und er arbeitet nur noch halbherzig. Ein gutes Arbeitsklima fällt auch dem Parkinspektor auf, der Ihren Park von Zeit zu Zeit bewertet und Ihnen Boni verleiht.

Wartungsarbeiter

Wartungs- und Reinigungspersonal sorgt für penible Sauberkeit im Park. Müllberge ziehen lästige Vögel an und halten Besucher fern. Spuren von sich übergebenden Fahrgästen halten möglicherweise andere Fahrgäste davon ab, selbst ein Fahrgeschäft zu betreten.

Mechaniker

Mechaniker kümmern sich um die Betreuung Ihrer Attraktionen. Sie gehen nach getaner Arbeit auf Patrouille und minimieren durch zügiges Eingreifen im Schadensfall die Wartezeiten vor den Fahrgeschäften.

Security

Sicherheitsbeamte sorgen für Recht und Ordnung und halten Jugendliche davon ab, Unfug zu treiben. Sie dienen auch als Informationsquelle für so manchen verlorenen Besucher. Ist Ihr Park sicher, so fühlen sich auch Ihre Gäste wohl.

Entertainer

Entertainer halten das Publikum bei Laune und sorgen für gute Stimmung bei den Gästen. Vor allem in Grusel-Szenarien sind sie ein Garant für positive Parkbewertungen.

Management

Marketing

In den meisten Szenarien befinden sich bereits zu Beginn zahlreiche Besucher in Ihrem Park. Durch geschicktes Marketing können Sie diese Zahl allerdings steigern. Jede Marketing-Kampagne kann auf verschiedene Altersgruppen ausgerichtet werden und erhöht somit systematisch den Anteil Ihrer eigentlich geplanten Zielgruppe. Vergessen Sie jedoch nicht, auch Familien als Ganzes anzusprechen, da sich gerade Familienväter als sehr spendabel erweisen.

Merchandising

Besucher von Freizeitparks geben gerne Geld aus. Bieten Sie Ihren Gästen ausreichend Möglichkeiten und Gründe, dies auch zu tun. Vor allem in Nähe des Ein- und Ausgangsbereichs entpuppen sich Souvenirläden als wahre Goldgruben. Falls Ihr Park in mehrere Themenwelten aufgeteilt ist, sollten Sie darauf achten, themenspezifische Einkaufsmöglichkeiten auch wirklich in den dazugehörigen Gegenden zu positionieren.

Vielfalt und Zielgruppe

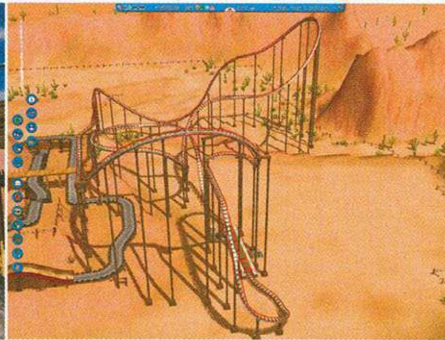
Richten Sie Ihren Park abhängig von Ihrer primären Zielgruppe ein. Denken Sie daran, dass sich auch abends Geld machen lässt. Tagsüber finden sich vermehrt Familien in Ihrem Park wieder, während abends eher Halbstarke auf der stetigen Suche nach Ner-



ABGEDREHT Der Triple Corkscrew ist eine sehr beliebte Achterbahn mit bestem Preis-Leistungs-Verhältnis.



MICHAEL SCHUMACHER ... beehrt Ihren Park zwar nicht, doch andere VIPs wollen gut unterhalten sein.



TESTPHASE Haben Sie Ihre Konstruktion endlich fertig gestellt, leiten Sie die Testphase ein (Sicherheitscheck).

venkitzel durch die dunklen Gassen schlendern. Vergessen Sie nicht die kleinen Gäste, indem Sie „harmlosere" Attraktionen und Fahrgeschäfte anbieten. Die Kunst liegt in der Mischung aus familienfreundlichen und spektakulären Angeboten.

Aufbau und Gestaltung

Grundlegendes

Ein Informationsstand mit kostenlos angebotenen Broschüren beugt im Eingangsbereich chaotischen Verhältnissen vor und gewährleistet, dass Ihre Parkgäste auch zu ihrem Ziel finden. Durch den Bau eines Fahrgeschäfts – etwa einer Bummelbahn oder einer langsamen Achterbahn – quer durch den Park sehen Ihre Besucher gleich während der Fahrt, was sie erwartet. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sie spezielle Attraktionen auch tatsächlich nutzen.

Behutsamer Aufbau

Oberstes Ziel: eine positive Bilanz. Überstürzte Konstruktionen und allzu wilde Achterbahnen werden anfangs ignoriert. Errichten Sie zunächst kleinere Attraktionen wie zum Beispiel jahrmarkttaugliche Schleudern oder Kartbahnen. Die Anschaffung solcher Fahrgeschäfte ist verhältnismäßig günstig und birgt kein großes Risiko. Fällt Ihre Bilanz dann im Laufe der Zeit positiver aus, können Sie sich an größere Projekte wagen.

Wege und Pfade

Ein unübersichtliches Wegesystem mit fehlender Beschilderung führt dazu, dass sich Besucher oft verlaufen – schlecht für die Bewertung Ihres Parks. Wenn Ihre Gäste nur schwer den Weg zu einer Attraktion finden, kommt es dort zu mangelnder Auslastung. Sorgen Sie also für ein simples Wegenetz mit ausreichend Beschilderung und Beleuchtung.

Sitzmöglichkeiten

Lange Fußwege strengen Ihre Gäste an. Bieten Sie ihnen deshalb ausreichend Möglichkeiten zur Rast und stellen Sie in regelmäßigen Abständen Bänke und Rastplätze auf, um Ihre Gäste länger im Park zu halten und mehr an ihnen zu verdienen.

Szenerie

Abhängig vom jeweiligen Kategorietyp Ihres Freizeitparks können Sie spezifische Dekorationen zur Gestaltung Ihres Parks verwenden. Es steht Ihnen von Statuen und Animationen bis hin zu größeren Gebäuden ein breites Spektrum zur Verfügung.

Feuerwerke

Das Konzipieren von pyrotechnischen Showeinlagen im Fireworks MixMaster erscheint anfangs etwas schwierig, doch mit etwas Übung finden Sie schnell heraus, wie Sie Ihre Besucher bei Dunkelheit verzücken. Feuerwerkstartpunkte können Sie beliebig in Ihrem Park verteilen. Achten Sie jedoch auf gebührenden Sicherheitsabstand zu den Fußwegen, um vorbeilaufende Besucher nicht in Gefahr zu bringen. Einen solchen Fauxpas vermerkt der Park-Inspektor dunkelrot in Ihrem Parkbewertungsbogen.

Hygiene

Müll

In jedem Park wird Müll produziert – nicht nur durch verkaufte Getränke und Snacks, sondern auch durch diverse Mitbringsel Ihrer Parkbesucher. Sorgen Sie also vor und stellen Sie in regelmäßigen Abständen Mülltonnen auf. Diese sollten Sie hauptsächlich am Rand der Fußwege positionieren.

Toilette

Bauen Sie in regelmäßigen Abständen Klosetts. Besonders in der Nähe des Eingangsbereichs, größerer Achterbahnen und Imbissbuden werden oft Toiletten benötigt.

Brechreiz

Allzu heftige Achterbahnfahrten finden Ihre Besucher buchstäblich zum Kotzen. Dies tun sie dann auch gerne – und zwar immer und überall. Die anderen Gäste finden das allerdings nicht sehr angenehm und meiden diese Umgebung. Um dieses Problem etwas einzudämmen, stellen Sie neben den angesprochenen Toiletten auch ausreichend Reinigungspersonal zur Verfügung und teilen Sie diesen die hauptsächlich gefährdeten Bereiche zu.

Fahrgeschäfte

Grundlegende Informationen

In manchen Szenarien kämpfen Sie gegen die Uhr. Wollen Sie eine neue Achterbahn designen und bauen, so sollten Sie das im Pause-Modus tun, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Auch nervige Nachrichten stören nun nicht mehr bei der Arbeit.

Zielgruppenabhängig

Bieten Sie genügend Attraktionen für Groß und Klein. Familienfreundliche Rides sorgen vor allem tagsüber für Umsatz, während sich spektakulärere Attraktionen auch nachts großer Beliebtheit erfreuen.

Eigene Achterbahnen entwerfen

Die Funktion „Automatische Fertigstellung" kann Ihnen in kniffligen Situationen behilflich sein. Falls Ihre Bahn zu schnell ist, bauen Sie diverse Bremsblöcke ein, um die Fahrt zu drosseln. Die Hemmschwelle vieler Ihrer Besucher liegt doch sehr hoch – zu wilde Bahnen sind eher schlecht als recht. Achten Sie auch auf eine angemessene Länge der Einstiegsstationen, um mehrere Züge gleichzeitig fahren zu lassen und somit die Wartezeiten zu verkürzen.

Absicherung

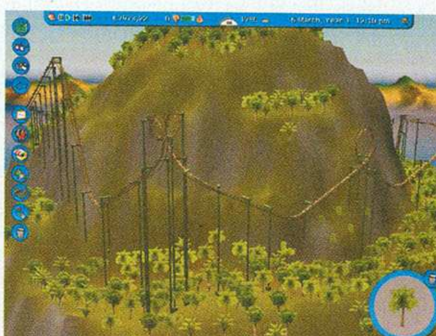
Sichern Sie Ihre Achterbahnen ab, das heißt, umzäunen Sie gegebenenfalls gefährdete Bereiche. Das Sicherheitsbedürfnis Ihrer Gäste ist sehr ausgeprägt und die Bewertung Ihres Freizeitparks sinkt drastisch, falls Achterbahnen und Fußwege zu nahe beieinander liegen.

Testläufe

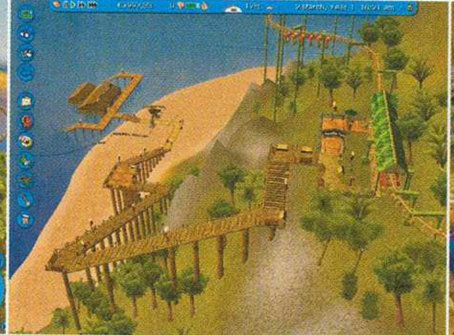
Nachdem Sie eine Achterbahn konstruiert haben, sollten Sie zunächst die Testphase einleiten. Viele Besucher wagen sich nicht in eine Achterbahn, solange die Testläufe nicht vollständig abgeschlossen sind. Schon in der Bauphase können Sie den Status Ihrer Achterbahn von „Geschlossen" auf „Testphase" ändern. Sie sehen dann die vollständigen Testergebnisse für jeden einzelnen Streckenteil und können frühzeitig Änderungen vornehmen.

Entwicklung und Forschung

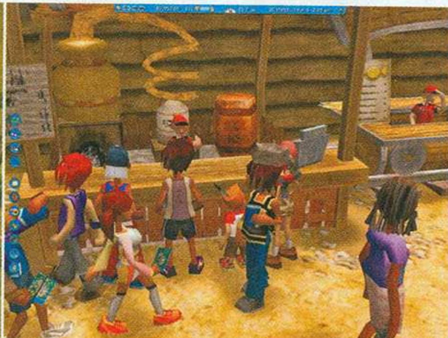
In **RollerCoaster Tycoon 3** haben Sie die Möglichkeit, Ingenieure an der Entwicklung neuer Achterbahnen, Läden, Laden-Extras oder Szenerie-Objekten arbeiten zu lassen. Legen Sie den Betrag fest, den Sie monatlich in die Forschung und speziell in dort ausgewählte Gebiete investieren möchten. Sobald neue Gebäude zur Verfügung stehen, werden Sie über das Nachrichtenfenster informiert. (cb)



RUNDFAHRT Eine Achterbahn rund um den ganzen Park zeigt den Besuchern alle weiteren Fahrgeschäfte.



PARADIESISCH Ihre Parkgäste reisen mit dem Boot an und erfreuen sich an der fantastischen Natur.



EINKAUFSBUMMEL Den Besuchern sitzt der Geldbeutel sehr locker. Nutzen Sie das konsequent aus.

Fußballmanager 2005

Auf vielfachen Leserwunsch hat Spieldesigner Gerald Köhler eine Fülle weiterer Fußballmanager-2005-Tipps zusammengestellt, die Sie zu einem noch erfolgreicheren Trainer und Manager machen.

Welche Fitness ist gut?

Dieser Faktor wird oft überschätzt: Sie benötigen nur eine Fitness von 60 Punkten, damit ein Spieler ein Spiel gut überstehen kann. Mit 80 Punkten hat ein Spieler eine wirklich gute Fitness und ist für normale Spiele bestens präpariert. Über 80 Punkten baut der Spieler eine Reserve für Pokalschlachten und für Verletzungszeiten auf. Sie können 100 Punkte in der Disziplin „Fitness“ erreichen, aber dies muss nicht Ihr Ziel sein.

Wie müde dürfen die Spieler sein?

Bei der Müdigkeit müssen Sie während der Saison mit einem Anstieg auf 35 Prozent rechnen. Erst bei über 45 Prozent wird es kritisch, dann sollten Sie den betroffenen Spielern eine Pause gönnen. Unter 20 Prozent sind dagegen zu wenig, Sie müssen in diesem Fall das Training für diesen Spieler verschärfen oder ihn häufiger spielen lassen. Achten Sie vor allem auf englische Wochen (= Zeiten mit mehreren Pokal- und Liga-Spielen pro Woche) – wenn Sie beispielsweise drei Spiele innerhalb einer Woche haben, sollten Sie Ihr Trainingsprogramm auf ein Minimum zurückschrauben.

Wie sieht das mit der Taktik aus?

Es ist eine gute Idee, vor und nach der Saison an den Fähigkeiten der Spieler zu arbeiten, während der Saison dagegen vor allem an den Mannschaftstaktiken zu basteln. Auch hier kann der Co-Trainer wieder sehr hilfreich sein, wenn Sie diesem entsprechende Trainingsziele vorgeben.

Was ist mit der Winterpause?

Es ist besonders in der Winterpause zu empfehlen, nacheinander drei Trainingswochen mit fitnessbezogenen Trainingseinheiten (zum Beispiel Fitness [mittel]) zu trainieren und danach eine Trainingswoche mit regenerativem Training anzusetzen.

Wie setzt man Trainingslager am besten ein?

Am besten ist ein Trainingslager mit einem Formbonus (zu sehen auf dem Auswahlbildschirm). Das hilft, die Form des Teams gerade vor der Saison so zu steigern, dass Sie wirklich gut dastehen. Fahren Sie dazu einfach für zwei bis drei Wochen weg.

Verliert man Fitnesspunkte, wenn man überspielt ist?

Ja, aber keine Sorge, solange die Müdigkeit nach einem Spiel nicht über 50 ansteigt, werden Ihre Spieler keine Fitness verlieren. Danach wird es jedoch kritisch.

Was ist mit älteren Spielern?

Ältere Spieler haben es ab einem Alter von 30 Jahren um 3 Prozent pro Jahr schwieriger, ihre Kondition zu verbessern.

Wie erhält man bei müden Spielern die Fitness ?

Am wichtigsten ist es, dass die Spieler am Tag nach einem Spiel Zeit zur Erholung haben. Hier wäre es fatal, Kondition zu trainieren (die Spieler sind sowieso schon müde). Körperlich hat das nur negative Effekte. Zur Not können Sie sogar noch einen zweiten Tag trainingsfrei geben. Danach haben sich Ihre Spieler dann in den allermeisten Fällen so weit erholt, dass normales Training wieder möglich ist.

Wie ist das mit der Rotation?

Auch die Aktivierung der Rotation kann helfen, Ihre Spieler in guter körperlicher Verfassung zu halten. Entscheidend ist einfach, dass gerade bei einer Teilnahme am Europapokal jeder Spieler irgendwann einmal pausieren muss.

Meine Spieler verletzen sich viel zu oft!

Das Verletzungsrisiko steigt bei hohem Einsatz drastisch an. Um das Risiko zu mindern, empfiehlt es sich, mit dem Einsatz sorgsam umzugehen. Verwenden Sie hier im Durchschnitt möglichst auch durchschnittliche Werte. Ältere Spieler haben es ab einem Alter von 30 Jahren um 3 Prozent pro Jahr schwerer, ihre Kondition zu verbessern.

Wie wirkt sich der Einsatz auf die Schiedsrichter aus?

Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 Prozent mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders viel eingreift, können Sie dagegen den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

Mannschaftstaktiken verbessern

Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, gezielt einzelne Werte zu steigern.

Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Joker

Wenn Sie schon einen Joker in Ihrem Team haben, dann sollten Sie diesen auch immer erst zur zweiten Halbzeit bringen. Er bekommt dann auf alle Eigenschaften einen 10-Prozent-Bonus.

Siegprämien

Für jeweils ein Prozent des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Motivation für alle aufgestellten Spieler. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien immer großzügig sein.

Wichtigstes Spiel des Jahres

Auf jeden Fall nutzen sollten Sie die Option „Wichtigstes Spiel des Jahres“. Besonders lohnenswert ist der Einsatz in Pokalspielen.

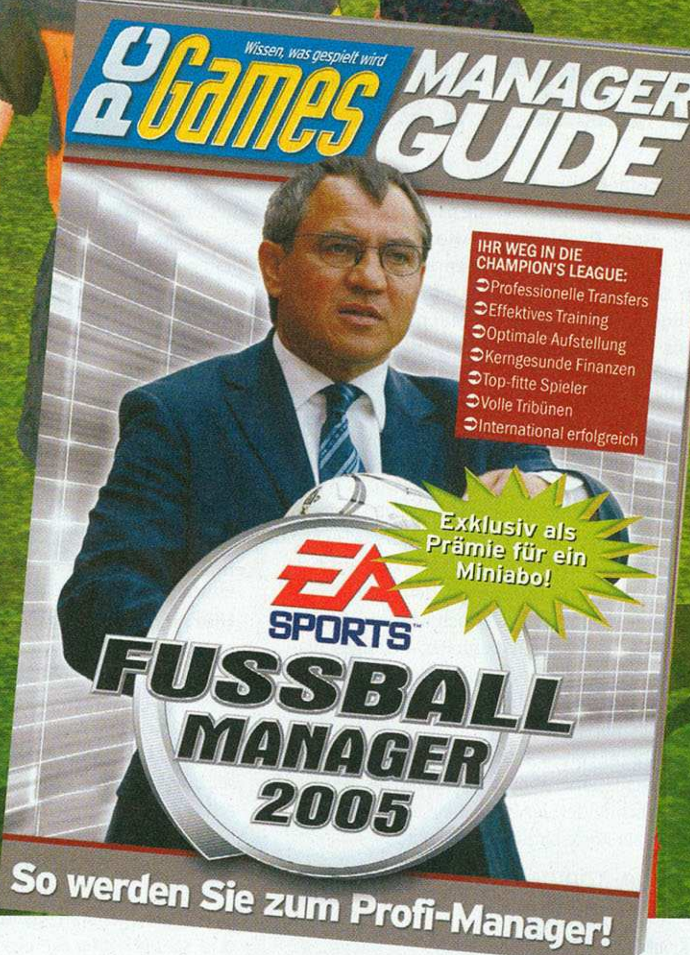
Brasilianer

Machen Sie auch bei zu spät aus dem Urlaub zurückkommenden Brasilianern keine Ausnahme bei den Strafen. Sie spüren die Folgen sonst sofort an der Reaktion der Mannschaft.



GRÜPPCHENBILDUNG Ein Müdigkeitswert von unter 20 Prozent deutet darauf hin, dass ein Kicker entweder zu wenig trainiert oder zu wenig spielt. Die Ersatzbankbelegschaft wird in speziellen Trainingsgruppen malträtiert.

Exklusive Geheimtipps zum Schlagerspiel!



Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2005 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Wer will nicht einmal seinen eigenen Fußballklub managen? Wie im echten Leben ist das auch beim neuen **Fußballmanager 2005** von EA Sports nicht ganz einfach. Echte Manager wären froh, wenn ihnen jemand die perfekten Strategien, die entscheidenden Tipps und die geheimen Kniffe der Zunft verraten würde. Wir tun genau das mit dem brandneuen PC-Games-Manager-Guide. Die Entwickler haben für uns alle Geheimnisse des **Fußballmanagers** gelüftet und verraten exklusive Tipps und Taktiken für alle Hobby-Manager. Neben allen Spieler- und Mannschaftswerten erwarten Sie detaillierte Transferstrategien, Tipps zum Stadionbau, die große Schule des perfekten Trainings und vieles mehr.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
PC-Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002576)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG MI 10

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Star Wars Battlefront

Die Schlacht um Hoth haben Sie geschlagen und Sie suchen neue Herausforderungen? Kein Problem, auf Kashyyyk, Yavin und weiteren Schauplätzen aus dem riesigen *Star Wars*-Universum gibt es noch jede Menge zu tun. Mögen die Macht und unsere Tipps mit Ihnen sein.

Schrottreif

Droidenjagd

Egal ob Rebell, Diener des Imperators, Klonkrieger oder Separatist – in fast allen Onlinepartien sieht man immer wieder zerstörte Droiden. Der Sinn des Ganzen ist recht plausibel, garantieren die überall auf den Karten verteilten „Blechbüchsen" doch Munitionsnachschub oder dienen als Sanitäter, um angeschlagene Kämpfer wieder auf die Beine zu stellen. Ein Team, das es schafft, diese Ressourcen für die gegnerische Partei zunichte zu machen, ist klar im Vorteil. Wenn dies passiert, müssen Sie nicht gleich aufgeben – setzen Sie den Fusionsschneider der Piloten ein, damit werden auch zerstörte Droiden repariert.

KAMINO: TOPICA CITY

Klonkriege

1. Strategisch interessant ist der große, runde Komplex des Klonzentrums. Die Jetpack-Truppen der Klonkrieger können mithilfe der Jetpacks ihre Positionen auf dem Dach einnehmen. Von diesem Standort lassen sich praktisch alle wichtigen Kontrollpunkte beobachten.
2. Aufseiten der Separatisten sind die Droidekas gut geeignet, um in den engen Gängen die gegnerischen Truppen aufzuhalten. Schwierig ist allerdings deren Steuerung, die einfach viel zu schwammig ist.
3. Die Jetpack-Truppen sind in der Lage, einfach zu den Kontrollpunkten hinzuschweben. So lässt sich eine regelrechte „Luftlandung" durchführen, da die Entfernungen zwischen den Plattformen nicht so groß sind.
4. Scharfschützen finden an den verlängerten Vorsprüngen der Plattformen gute Versteckmöglichkeiten. Die Säule und die Laterne geben ausreichend Deckung.

KASHYYYK: INSELN

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Die Karte eignet sich besonders gut für kleinere Gefechte. Die Raumjäger sind eigentlich überflüssig, da sich Dogfights aufgrund der kleinen Spielfläche nur schwer spielen lassen.
2. Die Kontrollpunkt-Verteidigung lässt sich auf beiden Seiten hervorragend in den Hütten umsetzen. Dort gibt es ausreichend Deckung, die vor allem den Scharfschützen zugute kommt.
3. Sehr zu empfehlen sind Flankenangriffe. Meistens tummeln sich die Spieler in der Kartenmitte und beharken sich, was das Zeug hält. Dabei bieten die steilen Uferböschungen eine gute Möglichkeit, sich ungesehen zum nächsten gegnerischen Kontrollpunkt zu schleichen.
4. Die Buschpartien sind bestens geeignet, um Minen zu legen. In der Regel erkennt ein Gegenspieler zu spät die Metallscheiben und schon haben Sie einen Frag mehr auf Ihrem Konto.

KASHYYYK: DOCKS

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Die Verteidiger der Docks nutzen die Plattformen konsequent aus. Egal ob mit Raketenwerfer oder als Scharfschütze – die hölzernen Ausgucke bieten hervorragende Übersicht, um das Terrain zu kontrollieren und die feindlichen Kräfte zu beharken. Während sich die Scharfschützen um die Infanterie-Einheiten kümmern, erledigen Raketenwerfer die gegnerischen Fahrzeuge.
2. Im galaktischen Bürgerkrieg kommen die Wookies hier voll zum Zuge – die Bomben sind ideal, um die AT-STs zu zerlegen.
3. Spielen Sie auf der imperialen Seite, ist gutes Teamplay erforderlich, um diese Karte zu meistern. Scharfschützen geben in liegender Position Deckung vom südlichen Kontrollpunkt aus. Hauptziele sind dabei gegnerische Raketenwerfer oder auch Wookies, die den Gehern gefährlich werden können.

NABOO: EBENEN

Klonkriege

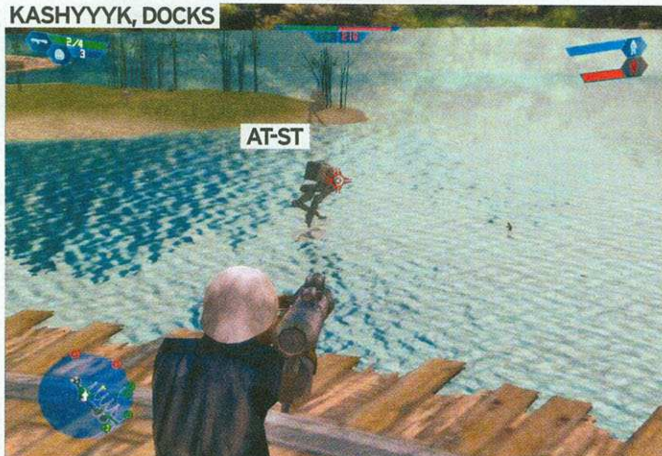
1. Der mittlere Kontrollpunkt ist meist hart umkämpft. Versuchen Sie, so schnell es geht, auf den umgestürzten Steinsäulen Abwehrtürme zu errichten. Ein Job für die Piloten auf jeder Seite.
2. Wenn Sie die Türme der Gegenpartei beseitigen wollen, empfiehlt sich der Einsatz der Schwebepanzer. Deren Feuerkraft ist stark genug, um die Türme schnell zu zerstören.
3. Die hohlen Steinköpfe sind ideal, um sich mit Scharfschützen oder Raketenwerfer zu verschanzen und Angreifer abzuwehren. Vorsicht – gute Raketenschützen setzen eine so platzierte Truppe schnell außer Gefecht, da die Öffnung genug Platz bietet, um dort hineinzufeuern.

NABOO: THEED

Klonkriege

1. Manch ein Spieler fragt sich wahrscheinlich, wozu es auf dieser Karte die Schwebepanzer gibt. Zugegeben, in den engen Straßen rund um den Palast sind die dicken Brocken etwas schwerfällig – aber setzen Sie die Gefährte doch mal auf der Wasserfläche um den Rundbau ein. Von dort lassen sich Angreifer prima abwehren.
2. Eine bewährte Taktik der Palastangreifer besteht darin, zunächst die beiden Kontrollpunkte an den Flügeln einzunehmen. Zum Schluss wird sich mit den Panzern am verbleibenden Kontrollpunkt platziert. Gegen dieses Spawn-Killing hat die gegnerische Partei kaum noch eine Chance. Trotzdem

KASHYYYK, DOCKS



AUFSCHALTUNG Von der hölzernen Plattform aus nehmen Sie mit dem Raketenwerfer sofort die imperialen Geher aufs Korn. Gehen Sie nach jedem Schuss in Deckung.

RHEN VAR, HAFEN



BESIEGT Das imperiale Team hat im Gefecht auf Rhen Var die Panzer der Rebellen unterschätzt. Ohne den Stahlkoloss haben es Vaders Truppen schwer auf dieser Karte.

ist es ratsam, auf ein solches Spielverhalten zu verzichten, da es in der Community nicht sehr gern gesehen wird.

RHEN VAR: HAFEN

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Anders als auf Hoth gibt es hier keine T-47-Schneegleiter, mit denen sich die AT-ATs per Harpune beseitigen lassen. Effektiv gegen die Stahlungeheuer sind die Kampfgleiter und die Wookies. Während die Pelzträger fleißig Haftminen an die Beine der AT-ATs anbringen, feuern die Gleiter aus allen Rohren unentwegt auf den Blechkoloss. Der Rest des Rebellenteams schützt die entsprechenden Einheiten und kümmert sich um die Infanterie und um die Schwebepanzer.

2. Auch wenn sich ein Großteil des Gefechts um den imperialen Kampfläufer dreht – die Eistunnel sind eine strategisch wertvolle Stelle. Oft gelingt es einem Team, die Tunnel für sich zu nutzen, um die gegnerischen Kontrollpunkte hinterrücks einzunehmen.

3. Wer die Tunnel verteidigen will, setzt hier am besten fleißig Minen ein und postiert einen Schwebepanzer am Ausgang.

RHEN VAR: ZITADELLE

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Die Karte ist sehr verschachtelt und bietet enorm viele Versteckmöglichkeiten. Einheiten mit Jetpacks sind hier klar im Vorteil, da sie blitzschnell den Standort wechseln können, Mauern überwinden und sich so schnell gegnerischen Kontrollpunkten nähern.

2. Darüber hinaus können Jetpack-Truppen auch erhöhte Versteckpositionen einnehmen und damit die feindliche Partei überraschen. Es dauert in der Regel einige Zeit, bis Sie als versteckter Schütze von Gegenspielern entdeckt werden.

TATOOINE: SANDMEER

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Die Kontrollpunkte Haus (Rebellen) und Sandmeer (Imperiale) bilden meist die primären Angriffsziele, da dort die meisten Fahrzeuge der jeweiligen Partei spawnen.

2. Die Schwebepanzer der Rebellen sind etwas robuster als die imperialen Geher. Gut eingespielte Teams räumen mit den Panzern so ziemlich alles weg. Imperiale Spieler sind daher gut beraten, sich immer mit mindestens zwei AT-ST-Gehern auf die Panzer zu stürzen, um die Bedrohung schnellstmöglich aus dem Weg zu räumen.

3. Sobald die Rebellen nur noch den Kontrollpunkt „Haus" besitzen, bauen sich die imperialen Spieler gerne dort auf, um massenweise Spawnkills einzuheimsen.

4. Umgekehrt verfahren Rebellenteams ebenso am Kontrollpunkt „Sandraupe". Um eine solche Sackgasse zu vermeiden, ist es ratsam, möglichst früh einen der Tusken-Kontrollpunkte zu übernehmen, um mindestens einen weiteren Spawnpunkt zu kontrollieren. Schnelle Vehikel wie die Speeder-Bikes helfen da weiter.

5. Kommen Sie dem Sarlacc bloß nicht zu nahe. Kenner der Trilogie wissen, dass mit dem gefräßigen Untier nicht zu spaßen ist.

TATOOINE: MOS EISLEY

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Hauptziel für die imperiale Seite ist der Hangar von Mos Eisley. Kurz nachdem dieser Kontrollpunkt eingenommen ist, erscheint vor dem Hangar ein AT-ST, der auf dieser Karte einen netten Bonus abgibt. Die Rebellen erhalten leider kein Fahrzeug, wenn der Hangar wieder ins eigene Team übergeht.

2. Anstatt den Hangareingang zu stürmen, setzen gewiefte Imperiale Darktrooper ein, um mit deren Jetpacks einfach von der Nordostseite über die Mauern zu hüpfen.

3. Rebellenteams tun gut daran, den Hangar auf Biegen und Brechen zu verteidigen. Sprechen Sie sich mit den Mitspielern ab, dass sowohl die Geschütze besetzt sind als auch der nördliche Mauerbereich überwacht wird.

4. Ein wahres Scharfschützenparadies geben die vielen Dächer der Stadt ab. Lauffreudigere Spieler nutzen die vielen kleinen Winkelgassen und hüpfen über die kleinen Mauern, um sich schnell zu gegnerischen Kontrollpunkten zu begeben.

5. Kontrolliert ein Team die Cantina, ist es ratsam, die dortigen Eingänge permanent zu verminen. So lässt sich die Kneipe recht simpel verteidigen, da es bei dem EG-Droiden in der Ecke permanent Minennachschub gibt.

YAVIN 4: TEMPEL

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Fies – die Imperialen besitzen AT-STs, mit denen sie die Rebellen ziemlich zusammenschießen können.

2. Was im Eifer des Gefechts von vielen Spielern übersehen wird: Im Süden führt ein schmaler Pfad am Wasserfall direkt zum Kontrollpunkt mit den AT-STs, wenn die Rebellen fix sind, übernehmen sie diesen Punkt und verschaffen sich so einen Vorteil.

3. Ansonsten ist die Karte für die Rebellen gut geeignet, um sich mit den schicken Tarnanzügen in den Gebüschen zu verstecken. Flach am Boden liegend, werden Sie nur schwer vom Gegner erspäht.

4. Speeder-Bike-Fahrten sind hier nützlich, um schnelle Vorstöße zu machen.

5. Achtung – auf dieser Karte wird gerne vermint – da man die Metallscheiben nur schwer auf dem Waldboden erkennt.

YAVIN 4: ARENA

Galaktischer Bürgerkrieg

1. Für die Imperialen gilt – mit den AT-STs möglichst im Team zu arbeiten, um mit den Schwebepanzern der Rebellen fertig zu werden.

2. Die Logen-Punkte lassen sich mit Darktroopern fix einnehmen. Mit einem Sprung lässt sich fast die gesamte Arenabreite überbrücken.

3. Beide Teams sind gut damit beraten, möglichst früh den Kommandoposten der Gegenseite einzunehmen. Steht die gegnerische Partei erst mal ohne Fahrzeugunterstützung da, ist die Karte schnell gewonnen.

4. Die Logenseiten sind begehrte Plätze für Scharfschützen, da sich recht gute Versteckmöglichkeiten ergeben.

5. Sprechen Sie sich im Team ab, um genügend Piloten einzusetzen, die die Abwehrtürme und Fahrzeuge in Schuss halten. (sw)



BÖSER FEHLER Die Rebellen haben den Hangar ungeschützt gelassen. So gelangt dieser Darktrooper völlig unbemerkt zum Kontrollpunkt (1) und damit an den AT-ST.



AUSSICHTSREICH Der südliche Kontrollpunkt der Imperialen hat eine Schwachstelle: Diesen Pfad, der sich unscheinbar am Wasserfall vorbei zum Plateau hochschlängelt.

Spellforce: Shadow of the Phoenix

Die Schwerter gewetzt und die magischen Schriftrollen entstaubt: Als Runenkrieger ziehen Sie erneut in epische Spellforce-Schlachten! Natürlich nicht ohne unsere detaillierten Levelkarten und Quest-Tipps.

Entscheidungsfrage

Phönixwächter oder Schattenkrieger

Als Spieler haben Sie die Wahl, ob Sie den Avatar aus dem Hauptprogramm oder vom ersten Add-on für **Shadow of the Phoenix** nutzen möchten. Die beiden Figuren starten auf unterschiedlichen Karten. Mit Ausnahme dieser Startkarten sind die beiden Missionsverläufe jedoch weitgehend identisch. Im Spielverlauf agieren die NPCs auf verschiedene Weise, je nachdem, ob sie den Avatar schon aus der vorigen Kampagne kennen oder nicht. Sie finden beide Startkarten in der Lösung ausführlich beschrieben.

Die schwarze Küste (Phönixwächter)

Die Befreiung Urias

Es nützt nichts, nur alle Gegner im Untotencamp (8) zu beseitigen. Erst wenn auch die Gebäude dem Erdboden gleichgemacht sind, fallen Urias Ketten zu Boden.

Der Kampf gegen die Untoten

Vergessen Sie nicht, Aonirs Ring (9) an Ihre Hand zu stecken. Nur so schaffen Sie sich ein schlagkräftiges Ritterheer – da bei jedem Ableben eines Knochenmanns ein Ordensritter im Lager (7) erscheint, der sich dem Avatar anschließt. Nehmen Sie sich ruhig Zeit und nutzen Sie das große Lager der Untoten, um fleißig Erfahrungspunkte zu sammeln. Am Portal zur Onyxbucht wartet ein größerer Skelett-Trupp unter der Führung eines Stufe-30-Legionärs auf die tapferen Ritter. Wenn Sie mit Ihrem Avatar dagegen nicht gewappnet sind, rufen Sie besser Helden vom Monument (15) zur Hilfe herbei.

Stadt der Seelen (Schattenkrieger)

Rundwanderweg

Bevor Sie sich an die Aufgaben des Maskierten heranmachen, erkunden Sie in aller Ruhe den äußeren Rundweg außerhalb des Pentagrammkreises. So fällt Ihnen die spätere Flucht aus der Stadt leichter.

Das Pentagramm

Die Heldenschar kümmert sich anschließend um den inneren Bereich und befreit die fünf Seelen. Bloß dem Fial Darg (9) muss der Avatar zunächst fernbleiben. Wenn die Karte so weit geklärt ist, postieren Sie auf jeder Pentagrammspitze einen Helden.

Der Fial Darg

Zusammen mit den fünf Seelen ist der lästige Dämon schnell besiegt. Speichern Sie aber vor dem Kampf, da alle fünf Seelen am Leben bleiben müssen, wenn Sie die Nebenquest erfüllen wollen. Bevor Sie die Gruft plündern, empfiehlt es sich, die Seelen zur Ruhestätte (20) zu geleiten, da es wieder vor Gegnern auf der Karte wimmelt, wenn die Urne in Ihrem Besitz ist. Die neu erschienenen Monster sind allesamt hochstufiger als der Avatar, daher bleibt Ihnen nur die Flucht.

Onyxbucht

Vergiftetes Wasser

Nachdem der Avatar mit Tario geredet hat, erscheint im Norden der Karte ein Stufe-20-Raubdrachling, der Tantaros Handschuh bei sich hat. Holen Sie sich das Teil, da der Avatar sonst an der Quelle Schaden erleidet. Damit marschieren Sie zu Tantaro (Stufe 34), der sich bei der Giftquelle (4) aufhält. Leider erweist er sich als recht halsstarrig und muss bekämpft werden. Danach benutzen Sie Tantaros Stock in der Reihenfolge „Unten" und „Rechts", um die Quelle zu reinigen. Mit der Beißkrake im Gepäck marschieren Sie zu Tario ins Lager zurück.

Empyria

Flink McWinter

Der Knabe flieht zunächst nach Westen. Sein zweites Versteck ist bei Weinhändler Borus (5), danach ist er bei der Kiste (8) im Norden zu finden. Zum Schluss hält er sich weiter östlich in einem Hof in der Nähe von Tuomi auf (10). Zahlen Sie die zehn Goldstücke und kehren Sie zu Alyah zurück.

Drei Wege in den Basar

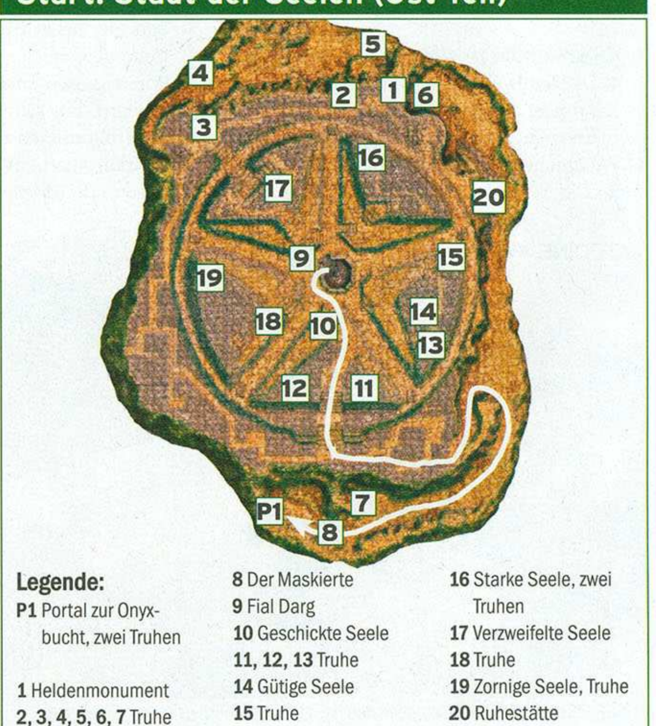
Praijos (11) lässt sich mithilfe von Flink (3) ablenken. Wenn das Tor offen ist, schert sich Praijos nicht mehr um den Spieler. Nach dem Gespräch mit Lyrio (20) reden Sie mit Jarim (18). Den Wein findet der Avatar beim Händler Borus (5). Zwei Apotheker (21) halten sich im Armenviertel auf. Als Dank für den Traumwein erhalten Sie eine Robe, mit der Sie an Sham-

Start: Die schwarze Küste



Legende:
- **P1** Portal zur Onyxbucht, zwei Truhen
- **1** Ordensritter
- **2, 3, 4** Truhe
- **5** Ordensritter
- **6** Ordensritter
- **7** Ritterlager, Händler, drei Truhen
- **8** Urias, Untotencamp, Truhe
- **9** Aonirs Ring, Truhe
- **10 bis 14** Truhe
- **15** Heldenmonument, Truhe
- **16** Gurim
- **17** Truhe

Start: Stadt der Seelen (Ost-Teil)



Legende:
- **P1** Portal zur Onyxbucht, zwei Truhen
- **1** Heldenmonument
- **2, 3, 4, 5, 6, 7** Truhe
- **8** Der Maskierte
- **9** Fial Darg
- **10** Geschickte Seele
- **11, 12, 13** Truhe
- **14** Gütige Seele
- **15** Truhe
- **16** Starke Seele, zwei Truhen
- **17** Verzweifelte Seele
- **18** Truhe
- **19** Zornige Seele, Truhe
- **20** Ruhestätte

Onyxbucht (Phönixwächter)



Legende:
P1 Portal zur Schwarzen Küste
P2 Portal nach Empyria

A Aria
E Eisen

1 Lichkönig
2 Arbeiterrune, Baupläne
3 Monument der Menschen
4 Giftquelle
5 Orklager, Grulaman
6 Heldenmonument, Truhe
7 Hazim-Barriere
8 Monument der Menschen, Truhe
9 Hazim-Lager
10 Gora, Truhe
11, 12 Truhe
13 Verdorrte Pflanze (Nebenquest Dryade)
14 Tarios Dorf, zwei Truhen
15 Uram, Truhe
16 Zwei Truhen
17, 18, 19, 20, 21 Truhe
22 Hazim-Festung


Mit einer solchen Turmabwehr ist das nördliche Ariavorkommen bestens gesichert.

ziro (22) vorbeikommen. Um Endo (16) auszutricksen, sprechen Sie mit Jyla (12), danach mit Endo. Die Fibel gibt's bei den Monstern im Graben. Jarod (32) wird den Avatar einlassen, wenn sein Gesicht wiederhergestellt ist. Dafür müssen Sie mit Bostos (31) reden und einen Arenakampf gegen zwei Stufe-30-Kithar gewinnen. Im Anschluss an den Kampf muss Jarod noch seinen Schuldschein erhalten.

Uzakahn und der Zirkus

Die westlichen Wachen (14) vor dem Zirkusbereich lassen sich nicht austricksen, da hilft nur Gewalt. Danach stattet der Avatar dem Gladiator Uzakahn (13) einen Besuch ab. Da der Knabe enormen Durst hat, spendieren Sie eine Runde Branntwein (gibt's beim Weinhändler). Im Anschluss ergibt ein weiteres Gespräch mit dem alten Kämpen wertvolle Informationen und Ihr Avatar kann nun mit Uzakahn trainieren. Insgesamt fünf Trainingsrunden in der Arena sind möglich, Sie müssen dafür die Stufen 32, 36, 40, 44 und 48 erreicht haben.

Empyria (Phönixwächter)



Legende:
P1 Portal zur Onyxbucht
P2 Portal zum Dryadenhain
P3 Portal zum Dryadenhain
P4 Portal in die Rote Wüste

1 Fandaro
2 Truhe
3 Alyah, Truhe, Flink McWinter
4 Myro
5 Weinhändler
6 Flink McWinter (erstes Treffen)
7 Shazam
8 Kiste
9 Ishtar
10 Flinks letztes Versteck, Tuomi
11 Praijos
12 Jyla
13 Uzakahn
14 Tak, Kahled
15 Ulyo
16 Endo
17 Truhe
18 Jarim, der Blinde
19 Botschafter Dorkhan
20 Lyrio Forrel
21 Abtrünniger Apotheker
22 Shamziro
23 Tuchhändler Barbadar
24 Zanzabar, Wiesel
25 Handerwekerin Niamh
26 Boron
27 Tisch für die Weinflasche
28 Tanthar
29 Brigor
30 Zirkusherr Serbio
31 Bostos
32 Jarod
33, 34 Truhe
35 Pforte
36, 37, 38, 39 Truhe
40 Borgo
41 Der Puppenspieler
42 Seth Dundred
43 Ymir
44 Truhe
45 Kaiser, Bronzegigant

Vom Basar in den Palast

Für die beiden westlichen Palastwachen benötigt der Avatar eine Flasche Wein. Die gibt's bei Händler Boros (5). Stellen Sie das Gesöff auf den Tisch (27). Die östlichen Palastwachen wird der Avatar los, indem er das Gespräch belauscht und dann Boron (26) über das Treiben seiner Frau informiert.

Der Weg zum Portal

An Tanthar (Stufe 45) ist kein Vorbeikommen. Doch an der Mauer führt ein unscheinbarer Pfad entlang, der an der Südseite des Gartens eine Pforte (35) offenbart, durch die der Avatar hineinschlüpfen kann.

Borgos Schutzgeld

Die Händler Wiesel und Zanzabar (24) im Basar haben ein Problem. Wer an die entsprechende Nebenquest heran möchte, muss die beiden Streithähne versöhnen. Der Grund für den Streit liegt in Borgos Schutzgelderpressung. Der pfiffigste Weg, diese Aufgabe zu lösen, ist die Sache mit der Fluchmünze. Dazu reden Sie mit Flink McWinter (3). Die erforderliche Münze findet der Avatar bei einem Besuch in der Stadt der Seelen (West-Teil). Dort hält sich in der Nähe der Gargoyles ein einsamer Kobold auf, der das Geldstück besitzt. Zurück bei Flink, legen Sie noch 50 Gold dazu und schon erhält Borgo (40) einen wahrhaft wundersamen Goldbeutel.

Drogengeschäfte und fette Beute

Hauptmann Ishtar (9) hat Probleme mit den Traumstaubhändlern. Die beiden „Dealer" sind die Apotheker (21) im Armenviertel. Sie können Ishtar dreimal das Zeug übergeben. Schaffen Sie die drei Räuber im Süden des Armenviertels aus dem Weg – danach erscheint Brigor vor seiner Höhle (29). Wenn Sie, wie von Ishtar angewiesen, Brigor aus dem Verkehr schaffen, entgeht Ihnen eine verlockende Quest: Der begnadigte Brigor versorgt Sie mit Informationen darüber, wie sich die Bank in Empyria knacken lässt.

Eine Lieferung für Barbadar

Der Tuchhändler (23) benötigt einige Waren. Die vier Froschleder finden Sie im Dryadenhain, Nachtschattenseide und Purpursand in der Roten Wüste. Purpursand findet der Avatar bei den verschiedenen Hazim-Wachen, die auf der Karte patrouillieren. Nachtschattenseide gibt es bei den Klauenmumien im südlichen Teil der Wüste.

Dryadenhain

Reinigung der heiligen Stätten

Nachdem Sie die Karte abgeschlossen haben, reden Sie mit der Dryade, so gelangen Sie an die Quest mit den heiligen Stätten.

Rabenpass

Riesenjammer

Sie haben erst mal Zeit genug, um eine Trollbasis zu errichten und sich um Mjörn (5) zu kümmern. Als Lohn gibt es drei Möglichkeiten: 750 Einheiten Nahrung, Mjörn verschließt ein paar der Höhlen oder steht Ihnen

Dryadenhain (Phönixwächter)

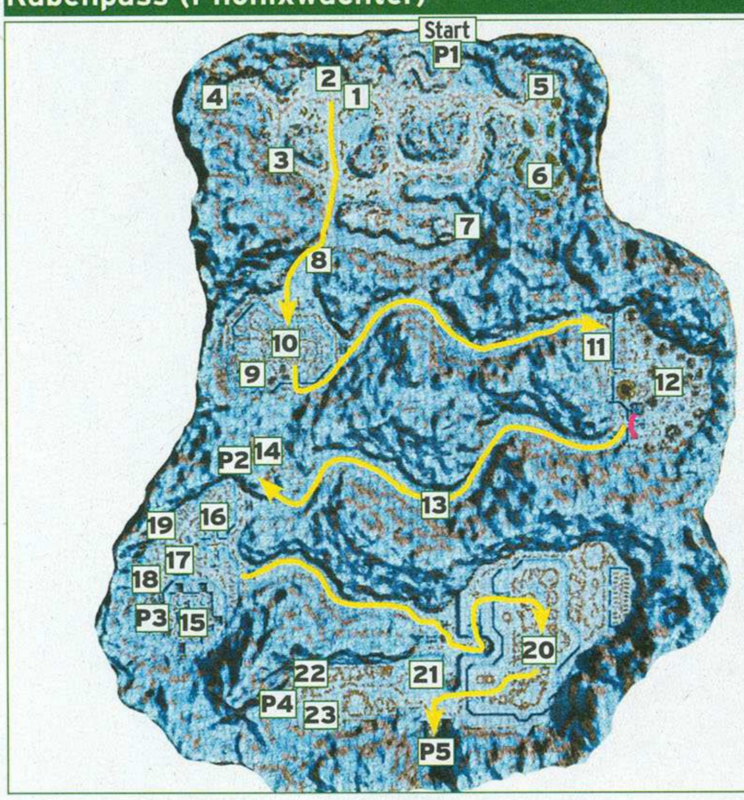
Legende:
P1 Portal nach Empyria
P2 Portal nach Empyria

1 Truhe
2 Hundezwinger, zwei Truhen
3 Speipflanzen, Truhe
4 Speipflanze, Truhe
5 Speipflanzen
6 Truhe
7 Dryade
8 Nymphe
9 Kriecher (Froschleder), Truhe, Nymphen
10 Kriecher (Froschleder), Truhe
11 Kriecher (Froschleder), Nymphen
12 Speipflanzen, Truhe
13 Heldenmonument
14 Spinnen, Nymphen
15 Giftquelle
16 Geist des Spinnenmanns (erstes Treffen)
17, 18, 19 Truhe
20 Speipflanzen, Truhe
21 Geist des Spinnenmanns (Kampf)
22 Leiche (Banksiegel)

Die Rote Wüste (Phönixwächter)



Rabenpass (Phönixwächter)



Legende:
P1 Portal in die Rote Wüste
P2 Portal in die Festung
P3 Portal aus der Festung
P4 Portal zu den brennenden Felsen
P5 Portal nach Kathai
1 Zwei Truhen (Arbeiterrunen)
2 Monument der Trolle, Truhe mit Bauplänen
3, 4 Truhe
5 Riese Mjörn
6 Goblins, Truhe
7, 8 Truhe
9 Jarl
10 Erste Festung, sechs Truhen
11 Sprengplatz
12 Zweite Festung, Monument der Dunkelelfen, zwei Truhen
13 Truhe
14 Dracon Shain Tal'Ach
15 Hebelrätsel
16 Dritte Festung,
17 Monument der Dunkelelfen
18 Monument der Trolle
19 Truhe
20 Zwei feuerspeiende Knochenterror, Stufe 50
21 Truhe
22 Ump, Truhe
23 Truhe



ALLE AUF EINMAL Die Stufe-40-Assassinen am Rabenpass sind schon recht harte Brocken.

als Kämpfer zur Seite. In den Höhlen verbergen sich Untote, die aber keine große Bedrohung darstellen, wenn Sie die Spawnpunkte im Blick behalten. Nachdem die erste Festung (10) genommen ist, hören die Angriffe aus den Höhlen auf.

Die Festungen - Nummer 1

Für die erste Festung sind Belagerungswaffen erforderlich. Vorsicht bei der Truppenplanung – eine Wandelnde Festung zählt gleich drei Einheiten. Halten Sie mit diesen Riesentrollen unbedingt Abstand zu den Festungstürmen, da ein Treffer genügt, die Trolle auszulöschen. Befehlen Sie daher keinen direkten Angriff auf die Türme, sondern tasten Sie sich vorsichtig heran. Sobald die Wandelnden Festungen in Schussweite sind, beginnen Sie mit dem Abfeuern der gefährlichen Geschosse. Drei bis vier dieser Monster reichen völlig aus. Befreien Sie Jarl und nehmen Sie ihn mit zur zweiten Festung.

Die Festungen - Nummer 2

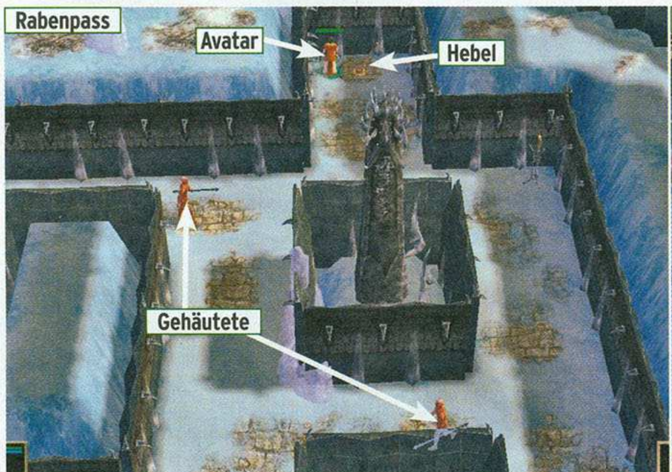
Achtung, sofort nach Jarls Sprengung strömt ein regelrechtes Mumienheer aus der Festung. Der Kampf lässt sich etwas vereinfachen, indem Sie ein paar Felsschleuderer auf der Fläche davor postieren, um die Mumien zu stauen. Rüsten Sie sich für einen Gegenangriff, wenn das Monument übernommen wurde. Fangen Sie die Untoten am westlichen Eingang ab.

Die Festungen - Nummer 3

In dem kleinen Labyrinth muss sich der Avatar von den harmlos aussehenden Wächtern in Acht nehmen. Halten Sie Abstand und drücken Sie sich in den Hebelnischen ganz an die Wand, um nicht entdeckt zu werden. Der Hebel oben rechts öffnet das äußere Eingangstor. Der Hebel im Süden das innere Eingangstor. Die übrigen Hebel öffnen Tore im Innenbereich der Festung. Speichern Sie hier lieber öfter ab – wenn der Avatar entdeckt wird, werden aus den unparteiischen Untoten Stufe-50-Gegner.

Die Festungen - Nummer 4

Zum guten Schluss der Karte warten zwei Stufe-50-Monster auf Ihre Heerschar. Sobald das zweite Viech im Schnee liegt, taucht eine weitere Armee auf, angeführt von – halt, das finden Sie mal schön selbst heraus. Aber lassen Sie es sich gesagt sein, dass Sie sich besser gut für diese Schlacht vorbereiten. Errichten Sie einfach haufenweise Türme in der vierten Festung, bevor Sie das zweite Knochenterror-Monster zur Strecke bringen. (sw)



VERSTECKSPIEL Laufen Sie in den Nischen mit den Hebeln bis an die vordere Wand. Die Gehäuteten-Monster entdecken Ihre Figur auf diese Weise nicht.



EISZEIT Auch die Fantasydinos von Spellforce vertragen die Eismagie nicht sonderlich und sind damit im null Komma nichts zu frostigen Steaks verarbeitet.

Auf die Schnelle

Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das neue **STAINLESS-Pad** von GamersWear (www.gamerswear.com)!



ProSize Shape
Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide
Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

GamersWear©
Your E-Sport Outfitter!

Superflat Body
Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl.

Rib Grip
Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem spezial Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und Formstabil.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC GAMES und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC GAMES Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043-6246-8825277.

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT DVD.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-AB-18-ABO MIT DVD.**
WICHTIG: ABO KANN NUR EINGERICHTET WERDEN, WENN SIE IHRE AUSWEISKOPIE MITSCHICKEN!
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT CD-ROM.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-PLUS-ABO (3 CD-ROMS U. DVD) PLUS VOLLVERSION.**
(€ 104,40/12 AUSG. (= € 8,70/AUSG.); AUSLAND € 117,60/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 116,40/12 AUSG.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für D, CH, A möglich)

Name, Vorname

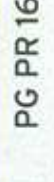
Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

STAINLESS PAD (PRÄMIEN-NR. 002586)
Angebot gültig nur solange Vorrat reicht

PG PR 16

✓ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC GAMES! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um 12 weitere Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC GAMES. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Die Siedler: Das Erbe der Könige

Die Siedler wuseln wieder: Räuberische schwarze Ritter bedrohen das Land – keine Frage, dass Sie sich sogleich daranmachen, den üblen Wichten das Handwerk zu legen.

Thalgrund

Der Einstieg

Nach dem esten Scharmützel gilt es, das Dorf wieder aufzubauen. Teilen Sie die zur Verfügung stehenden Leibeigenen zur Arbeit ein: Die brennenden Gebäude sind wieder aufzubauen, Holz, Lehm und Steine sind zu organisieren, um die örtliche Bauindustrie mit den nötigen Rohstoffen zu versorgen.

Johannes und Leonardo

Vom Mönchsbruder (2) gibt es neben Missionsinfos weitere Leibeigene für Ihr Dorf. Erfinder Leonardo (3) unterstützt Dario mit den Bauplänen für den Aussichtsturm.

Der Bergmann und der Ehering

Auf dem Weg zum westlichen Dorf (9) trifft Dario einen seltsam reimenden Bergarbeiter (4). Der vermisste Ring befindet sich bei der Abtei auf dem Friedhof (5). Zur Belohnung darf Dario die Eisenmine benutzen.

Bauvorhaben Thalgrund

Auch wenn das Missionsziel vorgibt, recht bald die Kaserne zu erforschen: Heben Sie sich dies für später auf und erkunden Sie erst einmal in aller Ruhe die Karte. Stöbern Sie sämtliche Truhen auf, beuten Sie die Ressourcen aus und bauen Sie das Dorf auf.

Handel mit den Nachbarn

Taler und Eisen stellen dank der Mine und des Händlers (10) in dieser Mission noch kein Problem dar, sodass Sie guten Gewissens die von den Bürgermeistern (9 und 13) angebotenen Truppen kaufen können.

Darios Mutter ist in Gefahr

Nachdem Sie die Kaserne errichtet haben, berichtet Bruder Johannes, dass Darios Mutter in Gefahr ist. Der Weg dorthin führt über das Tor (15) im Nordwesten. Außerdem bereiten die Banditen einen Angriff vor. Unserer tapferer Recke macht sich mit den vorher erhandelten Soldaten sofort auf den Weg, während Sie in der Kaserne schon mal Nachschubtruppen trainieren. Entwickeln Sie auch gleich das Upgrade der Lanzenträger. Dummerweise überfallen jetzt auch noch die schwarzen Ritter das Dorf. Lassen Sie sich das nicht gefallen und führen Sie Ihr kleines Heer zum Lager (16) der Banditen. Dort findet Dario auch den gefangenen Torwächter, mit dessen Hilfe sich der Durchgang nach Ridgewood öffnen lässt.

Ridgewood

Spähflug

An der Kreuzung angekommen, erkennt Dario mithilfe des Falken, dass der linke Weg der richtige ist.

Wiederaufbau

Nachdem die Räuber besiegt wurden, kann der Wiederaufbau von Ridgewood beginnen. Lehm, Holz und Eisen muss so schnell wie möglich herangeschafft werden. Auch die Eisenlager sind zu füllen.

Rüsten gegen Räuber

Errichten Sie schleunigst eine Hochschule, um die Kaserne freizuschalten. Denn die permanenten Angriffe der schwarzen Ritter fordern ihren Tribut.

Die Befreiung Leonardos

Nach der zweiten Angriffswelle der diebischen Ritter ist deren Lager nur schwach besetzt – das ist die Chance, Leonardo (5) zu befreien. Zum Dank erhält Dario die Kenntnis zum Bau bewaffneter Türme. Zwei dieser Türme sind unterhalb der Burg aufzustellen. Dies erleichtert die Abwehr.

Der Bürgermeister von Oberkirch

Nach einigen erfolgreich geschlagenen Schlachten meldet sich plötzlich der Bürgermeister von Oberkirch (12) bei Dario: Er bittet um Hilfe in Form von Armeen oder Geld. Die finanzielle Unterstützung ist die bessere Wahl, denn so können Sie sich voll auf die Aufrüstung von Ridgewood konzentrieren.

Erec erscheint

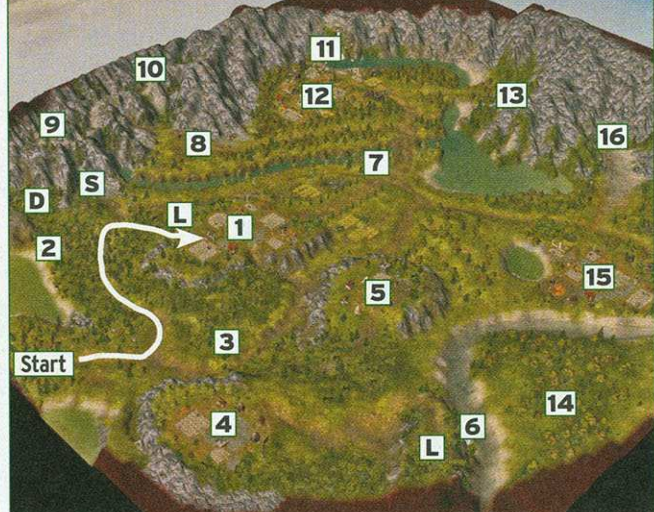
Nach dem Kampf bei Oberkirch erscheint Erec. Sie eilen ihm zu Hilfe, indem Sie alle militärischen Einheiten aus Ridgewood abziehen und ihm zur Seite stellen. In einer finalen Schlacht bei der Höhle vor Darkingstoke (15) werden die bösen, schwarzen Ritter besiegt. Weiter geht's nach Crawford.

Thalgrund



Legende:
1 Dorf
2 Johannes
3 Leonardo
4 Bergmann
5 Ehering
6 Truhe
7 Drei Truhen
8 Truhe
9 Bürgermeister, (Schützen)
10 Eisenhändler
11 Truhe
12 Truhe
13 Bürgermeister (Schwertkämpfer)
14 Truhe
15 Tor nach Ridgewood
16 Banditenlager, Torwächter
S Steinbruch
L Lehmschacht
E Eisenschacht
D Dorfzentrum

Ridgewood



Legende:
1 Ridgewood
2 Räuber
3 Räuber
4 Räuberbasis, Truhe
5 Räuberbasis, Truhe, Leonardo
6 Truhe
7 Räuber
8 Holzhändler
9 Truhe
10 Truhe
11 Truhe
12 Oberkirch
13 Banditenhöhle
14 Truhe
15 Darkingstoke
16 Banditenhöhle
S Steinbruch
L Lehmschacht
E Eisenschacht
D Dorfzentrum

Crawford

Legende:
1 Räuber, Truhe
2, 3, 4, 5 Truhe
6 Ballisten
7 Truhe
8 Räuberlager
9 Steinhändler
10 Holzhändler
11 Truhe
12 Truhe
13 Räuberlager
14 Räuberlager
15 Truhe
16 Truhe
17 Lehmhändler
18 Ballisten
19 Ballisten
20 Regent Dovbar
21 Bischof
S Steinbruch
Sc Schwefel
L Lehmschacht
E Eisenschacht
D Dorfzentrum



Legende:
1 Barmecia
2 Eisenverkäufer
3 Holzhändler
4 Burg
5 Ari
6 Altes Lager
7 Räuber
8 Leonardo
S Steinbruch
L Lehmschacht
E Eisenschacht
D Dorfzentrum

Crawford

Jugend forscht für Crawford

Die erste Aufgabe besteht darin, die zerstörte Stadt Crawford wieder aufzubauen und an einer mit einem großen Pfeil markierten Stelle (6) zwei Ballisten (Türme mit Schleudern) zu bauen. Um an dieses Wissen zu gelangen, müssen nicht nur Baustoffe gefördert werden, sondern der Spieler muss auch rechtzeitig an den Bau einer Hochschule denken. Damit aus normalen Türmen Ballisten werden, muss das Zahnrad von Ihren Gelehrten erfunden werden; dies ist allerdings erst möglich, wenn Sie die Burg zur Festung ausgebaut haben.

Geisterstädte

Im umliegenden Wald befinden sich zwei Informanten, die Sie darauf hinweisen, dass im Süden beziehungsweise Westen noch weitere Dorfzentren mit zusätzlichen Ressourcen liegen. Diese sind später nützlich, um ausreichend Armeen für den bevorstehenden Kampf produzieren zu können.

Turmbau zu Crawford

Dario und Erec werden aufgefordert, zwei weitere Paare von Ballistas zu erstellen und damit das östliche Lager der Räuber auszumerzen. Konzentrieren Sie sich bei den Kämpfen auf die Militärgebäude des Gegners, um so Ihre Streitkräfte zu schonen.

Sesam, öffne dich!

Die Konversation mit Regent Dovbar bringt Ihnen einen lukrativen Handel ein. Danach besuchen Sie den Bischof von Crawford. Gegen Zahlung von 2.000 Talern öffnen sich die Tore, nachdem der Verrat des Pfaffen aufgeflogen ist. Die Kämpfer haben nun freien Zugang zur Burg, um sie nach kurzem Geplänkel einzunehmen.

Cleycourt

Der Bürgermeister von Barmecia

Wie in den vorherigen Missionen muss sowohl eine Bau- als auch eine Rüstungsindustrie erstellt werden. Dann ruft der Bürgermeister von Barmecia zur Hilfe gegen das Lager der Räuber auf. Zerstören Sie die Burg (4) im Süden, so erbeuten Ihre Kämpfer einen Schlüssel zu einer verlassenen Basis. Marschieren Sie zu Aris Lager (5) weiter.

Eisenmangel

Im Norden der Karte befinden sich zwei Händler (2, 3), die Eisen gegen Gold und Holz feilbieten. Alternativ kann auch eine Räuber-Eisenmine (7) erbeutet werden.

Ein Wiedersehen mit Ari

Im alten Lager (6) treffen Sie auf Ari, die sich problemlos festnehmen lässt. Als Belohnung gibt es einen neuen Auftrag: Errichten Sie eine Universität in Barmecia, um die Bedeutung eines Artefaktes zu erforschen.

Die Wettermaschine

Nun wird die Bedeutung des Artefaktes klar: Es dient der Aktivierung der Wettermaschine. Einer unserer Helden übergibt Leonardo (8) das Artefakt. Der findige Technicus setzt damit die Maschine in Bewegung. Mission erfolgreich beendet. (CP/SW)



ENTFLAMMT Stürzen Sie sich zuerst auf die gegnerischen Ballisten, um Verluste gering zu halten.



ARBEITSTEILUNG So ist's recht: Die Bogenschützen bleiben schön hinten und decken die Frontkämpfer.



URLAUBSSTIMMUNG Der Weg zur Diebin Ari (1) führt an diesem schönen Wasserfall vorbei.

PC-Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit „Entf" oder „F1" auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Diese sollte die 65-°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia Forceware oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. SIMS 2 AUF ALTEN PCS
Die Sims 2

Der Sims-2-Test war klasse, aber ich hätte doch noch eine Frage: Ist das Spiel auch mit 1.500 MHz, 256 MByte SDR-SDRAM und einer Radeon 9600 XT spielbar? Im Test und im Tuning-Bereich haben Sie 512 MByte oder 1.024 MByte empfohlen – lässt sich da bei meinem System trotzdem noch etwas auf Kosten der Details machen?

CHRISTIAN VESTOHL

Sims 2 braucht für einen flüssigen Spielablauf einen sehr schnellen Prozessor, sonst tritt unter anderem beim Zoomen und der Zeitbeschleunigung ein starkes Ruckeln auf. Eine 1.500-MHz-CPU ist daher bereits mit der niedrigsten Detailstufe überfordert. Wenn Sie möglichst wenig Geld ausgeben wollen, empfehlen wir Ihnen den Kauf eines Athlon XP 2600+. Dieser ist für **Sims 2** gut geeignet und kostet lediglich 90 Euro. Leider ist Ihr Arbeitsspeicher mit 256 MByte ebenfalls zu knapp – bereits mit 512 MByte stellten wir gelegentlich störende Nachladepausen fest. Um **Sims 2** spielen zu können, sollten Sie daher in zusätzlichen Speicher investieren. Die Grafikkarte reicht dagegen vollkommen aus und hat auch für höhere Auflösungen wie 1.280x1.024 noch genug Leistung.

2. TFT-FREQUENZ
Acer AL1714

Ich habe mir das Acer-TFT AL1714 gekauft. Das Problem mit dem Gerät ist, dass es die Auflösung 640x480 Bildpunkte nicht unterstützt (Meldung: „Frequency not supported"). Bei Spielen wie GTA Vice City, UT 2004 und Battlefield ist das Anfangsmenü aber immer in dieser Auflösung. Ich komme also gar nicht erst in den Spielgenuss. Bei der Acer-Hotline konnte man mir nicht weiterhelfen. Gibt es eine andere Möglichkeit, das Problem zu beheben?

CHRISTIAN TREMPLER

Manche Grafikkarten liefern bei 640x480 Bildpunkten nicht genau 60 Hz Bildwiederholfrequenz, das LCD kann das Signal nicht synchronisieren und schaltet ab. Um dieses Problem zu beheben, ändern Sie die Bildwiederholfrequenz auf 75 Hz. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Wählen Sie nun „Einstellungen" – „Erweitert". Besitzer von Nvidia-Karten klicken auf „Geforce ..." – „Überschreiben ..." und setzen einen Haken bei „Bildwiederholfrequenz überschreiben". Nun ändern Sie die Bildwiederholfrequenz bei 640x480 auf 75 Hz. Wenn Sie eine Ati-Grafikkarte haben, wählen Sie in „Eigenschaften der Anzeige" die Registerkarte „Anzeige" und klicken auf Ihren Monitor. Wählen Sie nun unter „Wiederholfrequenz aufheben" die Option „Gleiche wie Desktop".

3. PCI EXPRESS
Sockel-939-Mainboards

In naher Zukunft will ich meinen PC auf einen Athlon 64 3500+ aufrüsten. Als Basis sollte möglichst eine Platine mit dem neuen Sockel 939 dienen. Jetzt habe ich in der PC Games gelesen, dass bald neue Platinen mit PCI-Express-Unterstützung auf den Markt kommen sollen. Unterstützen die neuen Platinen zusätzlich noch das „alte" PCI? Ich möchte nämlich meine ISDN-Karte gern weiter nutzen. Zudem interessiert mich, ob es bei den neuen Mainboards noch Stabilitätsprobleme gibt.

ANDREAS SCHMIDT

Die neuen 939-PCI-E-Platinen haben weiterhin PCI-Steckplätze für die „alten" PCI-Karten. Allerdings reduziert sich deren Anzahl auf zwei bis drei pro Board, was aber für die meisten Anwender ausreichen sollte. PCI-E-Platinen verfügen jedoch in der Regel über keinen AGP-Steckplatz mehr. Zum Thema Stabilität raten wir Ihnen, die ersten Produkttests in der PC Games oder unserer Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware** abzuwarten.

4. GEWICHTIGES PROBLEM
Zalman CNPS7000B-Cu

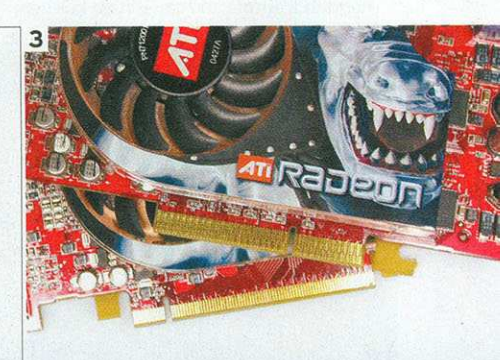
Stimmt es, dass der Zalman CNPS7000B-Cu durch sein hohes Gewicht das Mainboard beschädigen kann? Ich habe schon mehrfach gehört, dass der Kühler schwerer sein soll, als es



1 **DIE SIMS 2** Für ruckelfreies Simsen brauchen Sie vor allem einen leistungsstarken Prozessor.



2 **TFT-MONITOR** Mit einer kleinen Treibermodifikation ist das Menü-Problem aus der Welt geschafft.



3 **AGP VS. PCI-E** Das neue Steckformat ersetzt zunächst nur AGP-, nicht die PCI-Steckplätze.

Problem des Monats Kopierschutz

*Vor kurzem habe ich das Spiel **Rome: Total War** erworben. Die Installation klappte problemlos, doch das Spiel lässt sich nicht starten. Es erscheint die Fehlermeldung, dass ein CD/DVD-Emulationsprogramm gefunden wurde, welches vor dem Start zu beenden sei. Ein Anruf bei der technischen Hotline brachte als Ergebnis, dass das Beenden nicht ausreicht, sondern dass die entsprechenden Programme deinstalliert werden müssen. Also habe ich die besagten Programme (Nero 5 und Virtual CD V5) deinstalliert. Anschließend habe ich **Rome** deinstalliert und über Tune UP Utilities meine Festplatte und die Registrierungsdatenbank aufräumen lassen (Betriebssystem Windows XP Home, Aldi-PC vom Frühjahr 2002). Nach der Neuinstallation funktionierte auch alles bestens, doch einen Tag später wurde das Starten des Spiels wieder abgebrochen, jedoch ohne die Fehlermeldung (CD/DVD-Emulationsprogramm gefunden). An zwei weiteren Tagen wurde **Rome** wieder nicht gestartet. Ich habe ja nichts gegen einen Kopierschutz, doch an dieser Stelle geht mir der Eingriff zu weit, denn ohne Brennprogramm kann man kann ja nicht mal ein Back-up oder andere wichtige persönliche Daten auf der Festplatte sichern.*

FRANK RAUTENBERG

Auf einigen Systemen mit installierter Brennsoftware lassen sich sowohl **Rome** als auch **Sims 2** aufgrund des rigorosen Kopierschutzes nicht starten. Ebenso wird der Start bei gefundenen CD-Emulatoren beziehungsweise den so genannten Daemon-Tools verweigert. Der Nutzer muss diese Programme vollständig deinstallieren, bevor er in den Spielgenuss kommt. Bei einigen Lesern lassen sich die Titel trotz Deinstallationsorgien nicht starten. EA empfiehlt in diesem Fall, den DMA-Modus zu deaktivieren. Dafür klicken Sie bei Windows XP auf „Start" – „Systemsteuerung" – „System". Hier wählen Sie unter dem Reiter „Hardware" „Geräte-Manager" – „IDE ATA/ATAPI-Controller". Mit einem Rechtsklick auf „Primärer IDE-Kanal" und „Sekundärer IDE-Kanal" wählen Sie die „Eigenschaften" und prüfen unter „Erweiterte Einstellungen", ob der DMA-Modus aktiviert ist. Wählen Sie unter „Übertragungsmodus" bei „Gerät 0" und bei „Gerät 1" die Option „Nur PIO". Bestätigen Sie nun mit „OK". Das Deaktivieren des DMA-Modus hat aber einen starken Leistungsverlust zur Folge, daher empfehlen wir, dies nur individuell für das Spiel durchzuführen. Nach dem Zocken beziehungsweise bei Misserfolg ist es ratsam, den DMA-Modus zu reaktivieren. In der Praxis hat es sich bei Startschwierigkeiten von Spielen auch bezahlt gemacht, einen neuen Benutzeraccount anzulegen. Der Vorteil ist, dass keine anderen Programme den Betrieb stören. Diese Option gibt es allerdings nur bei Windows XP. Um einen neuen Benutzer anzulegen, klicken Sie auf „Start" – „Systemsteuerung" – „Benutzerkonten". Wählen Sie nun „Benutzer hinzufügen" und geben Sie dem Account einen Namen. Wichtig ist, dass das neue Konto „Administratorenrechte" bekommt, sodass sich Programme auch installieren lassen. Sie können sich nun nach einem Neustart mit dem neuen Benutzernamen anmelden.

die Spezifikationen zulassen, möchte ihn mir aber trotzdem gerne zulegen.

MATHIAS DAVIDS

Sie haben Recht, der Zalman hat ein relativ hohes Gewicht. In der Praxis hat der Kühler bei uns jedoch noch keine Beschädigungen verursacht. Bei den Sockeln 754 und 939 gibt es durch das mitgelieferte Retention-Modul keine Probleme, auch für den Sockel A hat der Kühler ein eigenes Schraubenset dabei, das den Sockel weniger belastet. Wichtig ist beim CNPS7000-Cu aber, dass Sie auf der Zalman-Webseite in der entsprechenden Kompatibilitätsliste überprüfen, ob der Kühler aufgrund seiner Größe auch auf Ihr Mainboard passt.

5. VATERFREUDEN
Die Sims 2

Als Vater einer 13-jährigen Tochter, die sich schon seit Wochen auf Die Sims 2 freut, wende ich mich nun an Sie. Ich war eben in einem Sims-2-Forum. Dort überschlagen sich die Anfragen von verzweifelten Käufern des besagten Spiels. Die Mehrzahl berichtet von dauernden Abstürzen und Bluescreens beziehungsweise von nicht gefundenen DirectX-9-Versionen. Das macht mich skeptisch, ob das Spiel überhaupt lauffähig ist. Sollte man die Hände vorerst davon lassen? Ich hoffe, ihr könnt euch dazu äußern.

KLAUS JOHNEN

Die Testversion lief bereits sehr stabil mit jeder getesteten Konfiguration – allerdings sind die Hardware-Anforderungen recht happig. **Sims 2** verkauft sich extrem gut – und zwar auch an Gelegenheitsspieler, die sich mit ihrem PC kaum auskennen beziehungsweise ältere Systeme besitzen. Folglich gibt es auch mehr Beschwerden als üblich.

6. JETZT AUFRÜSTEN?
Doom 3

Ich habe mir Doom 3 zugelegt und besitze folgenden Rechner: Pentium 4 mit 1.800 MHz, 256 MByte RAM und Geforce3 Ti-200. Ihren Tuning-Tipps nach würde eine schnellere Grafikkarte und der Wechsel zu 1.024 MByte Speicher ausreichen, um Doom 3 relativ gut spielen zu können. Lohnt es sich denn wirklich, diese beiden Komponenten zu erneuern? Ist der Prozessor dafür auf Dauer nicht zu langsam?

UWE TENBRINK

Mit 512 MByte zusätzlichem Speicher und einer Grafikkarte wie der Radeon 9800 Pro oder der Geforce FX 5900 XT können Sie **Doom 3** tatsächlich in 800x600 mit allen Details absolut flüssig spielen. Allerdings werden Sie für kommende Top-Titel wie **Half-Life 2**, **STALKER** und **Schlacht um Mittelerde** höchstwahrscheinlich eine schnellere CPU benötigen. Daher sollten Sie besser gleich in ein komplett neues System investieren.

7. FESTPLATTEN IM MINI-PC
Shuttle SN45GV2

Ich habe vor, mir einen Barebone zuzulegen, und habe deswegen folgende Frage: Ich würde gerne wissen, ob man einen Shuttle-Mini, speziell den SN45GV2, auch mit zwei Festplatten betreiben kann – natürlich unter der Voraussetzung, dass man auf das Disketten-Laufwerk verzichtet – oder ob man auf eine Festplatte beschränkt ist.

RICHARD ZABRIES

Sofern Sie auf das Diskettenlaufwerk verzichten, können Sie beim genannten Spieler-Bonsai problemlos eine zweite Festplatte einbauen. Allerdings brauchen Sie hierfür eventuell noch ein weiteres IDE-Kabel.



LÜFTER Viele Hersteller halten sich nicht an die Gewichtsspezifikationen.



AUFRÜSTEN Das Hardware-Update ist für Doom 3 nicht unbedingt nötig, für die neuen Shooter wie Half-Life 2 aber zwingend.



FESTPLATTEN In die neueste Shuttle-Generation passen bis zu drei Datenlager.

So spielen Sie ruckelfrei

Nur wenn ein Spiel flüssig läuft, macht es richtig Spaß. Mit unseren Praxis-Tipps vermeiden Sie Spielspaßbremsen wie Ruckler und dauernde Nachladepausen.

Was nützt die schönste Spielwelt mitsamt neuester DirectX-9-Technik, wenn sich Zombies und andere Unholde stark ruckelnd wie in einem Daumenkino auf Sie zubewegen? Gerade bei Online-Duellen, in denen es auf schnelle Reflexe ankommt, ist jeder Aussetzer natürlich besonders ärgerlich und kann das sofortige Aus bedeuten. Selbst wenn Sie Ihr Konto geplündert haben, um Ihrem PC eine teure Grafikkarte der jüngsten Generation zu spendieren, sind Sie nicht zwangsläufig vor einer Dia-Show anstelle eines flüssigen Spielablaufs gefeit. Wie so oft steckt der Fehlerteufel nämlich im Detail – eine leistungsschwache PC-Komponente oder falsche Windows-Einstellungen machen aus dem vermeintlichen Hochleistungs-PC schnell einen besseren Taschenrechner. Damit Sie Ihren Spiele-PC richtig ausreizen und nervende Nachladeunterbrechungen sowie Bildruckeln vermeiden, erklären wir auf diesen Seiten, wie Sie Ihre Hardware aufeinander abstimmen und wie Sie die ärgerlichsten Software-Probleme beheben.

Die richtige Hardware

Grundlage für einen ruckelfreien Spielfluss ist natürlich ein gut ausgestatteter PC. Dabei müssen die Komponenten möglichst gut harmonieren. Ein flotter Athlon 64 3200+ mit einer lahmen Geforce FX 5200 Ultra scheitert bei aktuellen Spielen genauso wie eine schnelle Geforce 6800 GT, der lediglich ein altersschwacher 2.000-MHz-Prozessor zur Seite steht. Eine aktuelle Pixel-Platine aus der Geforce-6800- oder Radeon-X800-Serie sollten Sie sich daher erst kaufen, wenn Ihr Prozessor mit mindestens 2.600 MHz taktet (respektive Athlon XP 2600+ aufwärts). Ansonsten verkommen Spiele wie **Counter-Strike: Source** oder **Medal of Honor: Pacific Assault**, bei denen es besonders auf eine schnelle CPU ankommt, zur Ruckelpartie.

Ähnlich verhält es sich bei der Prozessor-Wahl: Damit ein leistungsstarker Athlon 64 3000+ oder ein Pentium 4 mit mehr als drei GHz nicht hoffnungslos unterfordert ist, brauchen Sie mindestens eine Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5950 Ultra. Erst mit dieser Kombination ist Ihr PC für aktuelle Titel gerüstet.

Auf den Speicher kommt es an

Wenn es im Spiel oft zu kurzen Aussetzern oder häufigen Nachlade-Zwangspausen kommt, ist die Schuld allerdings nicht bei CPU oder Grafikkarte zu suchen. Stattdessen ist normalerweise der Hauptspeicher schlicht überfordert. Gerade Action-Kracher wie **Far Cry (dt.)** oder **Battlefield: Vietnam** verlangen zwingend nach einem GByte RAM. Mit nur 512 MByte müssen die Daten häufig von der Festplatte anstelle des deutlich schnelleren Speichers gelesen werden. Dadurch kommt es zu kurzen Unterbrechungen, besonders zu Beginn einer Mission oder wenn Sie einen neuen Raum betreten. Zudem verkürzt mehr Arbeitsspeicher die Ladezeiten deutlich.

Software-Probleme

In Ihrem PC stecken aktuelle Komponenten und ein GByte Arbeitsspeicher, viele Spiele laufen aber trotzdem nicht zufriedenstellend? In diesem Fall ist die installierte Software für die Probleme verantwortlich. Schnell wird der Virenscanner zum Sündenbock erklärt, aktuelle Virenkiller beeinträchtigen die Spieleleistung allerdings nicht oder nur geringfügig. Nur wer noch einen vergleichsweise langsamen PC besitzt und um jedes Bild pro Sekunde kämpft, sollte vorsichtshalber einen Virenscanner mit niedriger Systembelastung installieren. In dieser Disziplin haben sich besonders das Programm von Panda Software und NOD32 bewährt. Wer noch eine alte Version des Anti-Virus von Kaspersky verwendet, kauft sich besser die überarbeitete Fassung – diese verwendet eine schnellere Engine, wodurch der CPU weniger Rechenarbeit zufällt.

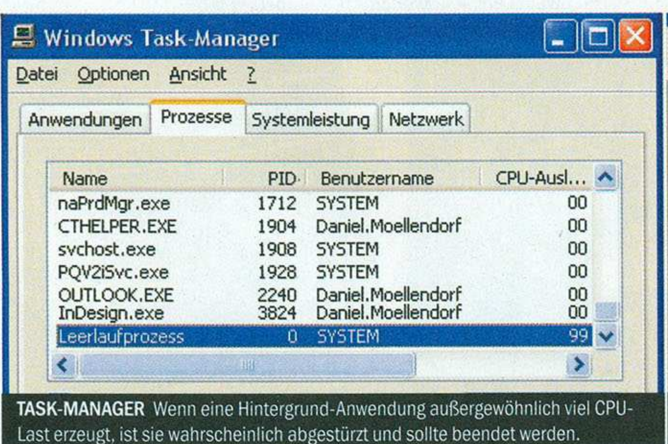
Firewall und Virenscanner auf die Finger schauen

Gerade bei Online-Spielen sollte ein Virenscanner im Hintergrund arbeiten. Achten Sie allerdings darauf, dass während der Mehrspielerpartie keine großen Datenmengen kopiert werden. Viele Virenkiller prüfen die entsprechenden Dateien ansonsten immer wieder – die Systemlast steigt dadurch deutlich und es kommt zu einer schlechteren Performance im Spiel. Zudem beeinträchtigen Filesharing-Programme wie eMule oder Soulseek in Verbindung mit einem Schädlingsblocker die Systemleistung. Deaktivieren Sie entsprechende Tausch-Tools besser beim Spielen. Zudem sollten Sie größere Downloads von entsprechenden Download-Managern direkt in das Zielverzeichnis kopieren lassen, ohne den Umweg über einen temporären Ordner zu nehmen. Diese Einstellung nehmen Sie direkt bei Programmen wie dem Download-Accelerator oder Go!zilla vor.

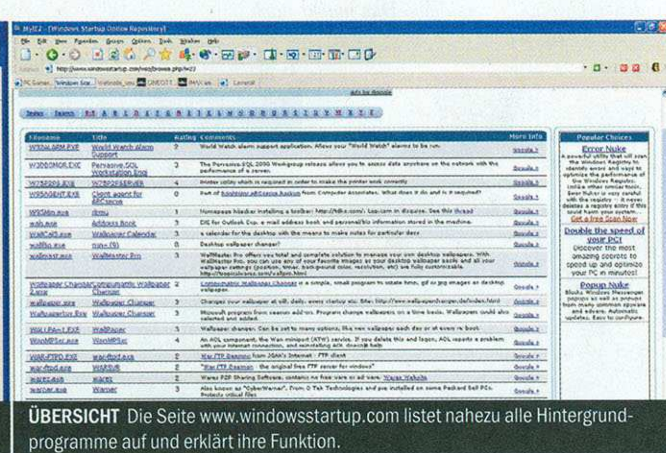
Auch die Firewall kann für regelmäßige Nachlade-Auszeiten sorgen. Gelegentlich hängen sich Viren an freigeschaltete Programme, um in das System einzudringen. Die Firewall prüft daher stets, ob die zugelassene Anwendung unverändert geblieben ist, wobei die Spielegeschwindigkeit kurzzeitig stark verschlechtert wird. Um das Problem zu lösen und ohne Unterbrechung spielen zu können, setzen Sie im Optionsmenü Ihrer Firewall die jeweilige Aktualisierungsrate für den Anwendungsschutz auf 30 Minuten.

Probleme bei Mehrspieler-Titeln

Wenn Sie im lokalen Netzwerk oder im Internet spielen, kommt es neben der Bildrate (Framerate) auch auf die Verbindungsgeschwindigkeit an. Gerade bei einem Online-Match verschlechtern Filesharing-Programme und



TASK-MANAGER Wenn eine Hintergrund-Anwendung außergewöhnlich viel CPU-Last erzeugt, ist sie wahrscheinlich abgestürzt und sollte beendet werden.



ÜBERSICHT Die Seite www.windowsstartup.com listet nahezu alle Hintergrundprogramme auf und erklärt ihre Funktion.

Downloads die Übertragungsleistung natürlich immens. Somit steigt die Latenzzeit – bei Titeln wie **Counter-Strike: Source** oder **Star Wars: Battlefront**, bei denen schnelle Reaktionen wichtig sind, kann das über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nur wenn Sie eine schnelle DSL-Anbindung haben, reicht die Bandbreite, um nebenbei Tauschprogramme laufen zu lassen. Beschränken Sie hierbei allerdings die Upload-Rate auf maximal 6 kByte/s und die Download-Geschwindigkeit auf weniger als 45 kByte/s. Mit einer langsameren Anbindung schalten Sie entsprechende Programme besser komplett aus, um mit einer guten Übertragungsgeschwindigkeit spielen zu können.

Ruckelfrei auf der LAN-Party

Bei Mehrspieler-Duellen im Netzwerk steht hingegen eine deutlich höhere Bandbreite zur Verfügung. Trotzdem sollten Sie während einer Partie Downloads verhindern oder zumindest einschränken. Dazu verweigern Sie die Freigabe von Verzeichnissen auf Ihrer Festplatte oder beschränken den Zugriff auf ein oder zwei Personen. Klicken Sie dazu den entsprechenden Ordner mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „Freigabe und Sicherheit…". Bei dem Eintrag „Benutzerbegrenzung" setzen Sie die „Zugelassene Anzahl" auf den gewünschten Wert. Besonders wichtig bei LAN-Partys: Windows sucht im Netzwerk regelmäßig nach neuen Verzeichnissen, wodurch die Zugriffsgeschwindigkeit verlangsamt wird. Gerade bei großen Netzwerken mit zahlreichen Rechnern schalten Sie diese Funktion daher besser ab. Starten Sie den Windows-Explorer und klicken Sie „Extras" und anschließend „Ordneroptionen" an. Unter der Registerkarte „Ansicht" entfernen Sie das Häkchen bei „Automatisch nach Netzwerkordnern und Druckern suchen" und bestätigen Sie mit „OK".

Halten Sie das System sauber

Gelegentlich kommt es vor, dass sich Treiber oder auch schlecht programmierte Anwendungen in einer Endlosschleife verfangen. Dadurch geht der CPU wertvolle Rechenleistung verloren und Spiele laufen langsamer. Um die Übeltäter abzuschalten, betätigen Sie die Tastenkombination „Alt", „Strg" und „Entf" und öffnen per Klick auf die entsprechende Schaltfläche den „Taskmanager". Unter „Anwendungen" werden die derzeit laufenden Programme aufgelistet. Wenn eines davon nicht mehr reagiert, verbraucht es unnötig Systemleistung und sollte daher sofort per Klick auf „Task beenden" abgeschaltet werden. Abgestürzte Anwendungen, die über kein Windows-Fenster verfügen, finden Sie unter der Registerkarte „Prozesse". Klicken Sie hier auf „CPU-Auslastung", um die Liste entsprechend zu sortieren. Programme mit einer besonders hohen CPU-Last (mehr als 65 Prozent) sind höchstwahrscheinlich abgestürzt und sollten unbedingt beendet werden.

Störende Programme identifizieren

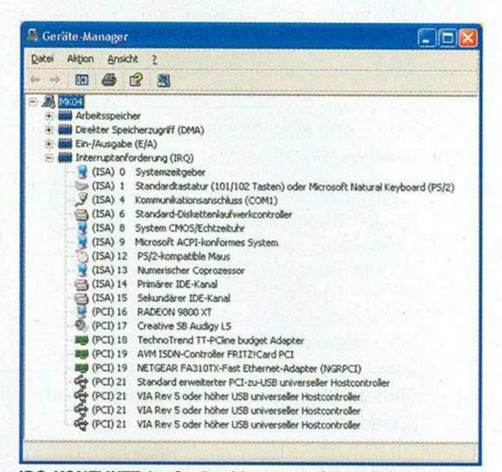
Unter dem PC-Games-WEBCODE 233U finden Sie eine Beschreibung von zahlreichen im Hintergrund arbeitenden Programmen. So finden Sie heraus, welche Anwendung die Prozessorauslastung verursacht. In unserem Praxistest erwiesen sich ICQ Lite, Acrobat Reader, Programmteile von Fernsehkarten oder ältere Scanner- und Drucker-Programme als besonders problematische Hintergrundanwendungen. Daher sollten Sie diese Tools nur bei Bedarf aktivieren und nicht automatisch nach dem Systemstart laden. Um die Programme aus dem Autostart von Windows zu entfernen, klicken Sie zunächst auf den Start-Button und dann auf „Ausführen". Geben Sie hier „msconfig" ein. Unter „Systemstart" entfernen Sie nun das „Häkchen" beispielsweise bei „ICQlite" und bestätigen mit „OK". Beim nächsten Systemstart wird das Chatprogramm nicht mehr automatisch geladen. Achten Sie zudem unbedingt darauf, dass sich keine Spyware oder Würmer in Ihrem System eingenistet haben. Mit dem Programm Adaware von www.lavasoft.de spüren Sie die PC-Schädlinge zuverlässig auf.

Hardware-Probleme beseitigen

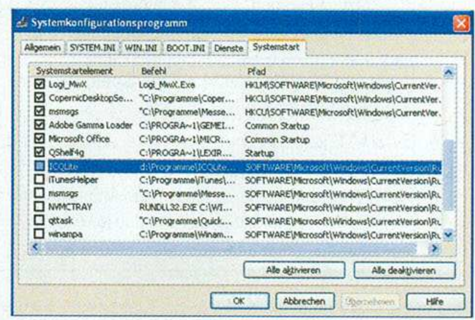
Nicht nur störende Software, sondern auch Hardware-Probleme können schnell die Spieleleistung Ihres PCs stark reduzieren. Wenn ein Pentium 4 sehr heiß wird, läuft er selbstständig langsamer, um nicht zu überhitzen. Hier hilft nur ein besserer CPU-Kühler. Falls in Ihrem PC viele Steckkarten verbaut sind, kann es ebenfalls zu Problemen kommen, wenn zwei Karten denselben IRQ nutzen. In diesem Fall aktivieren Sie im BIOS den APIC-Modus. Dadurch wird die Anzahl der möglichen IRQs erhöht. Manche Steckplätze teilen sich grundsätzlich einen IRQ, weshalb Sie die jeweiligen Karten in einen anderen Slot stecken müssen. Welcher Slot welchen IRQ nutzt, können Sie im Mainboard-Handbuch nachlesen. (dm)



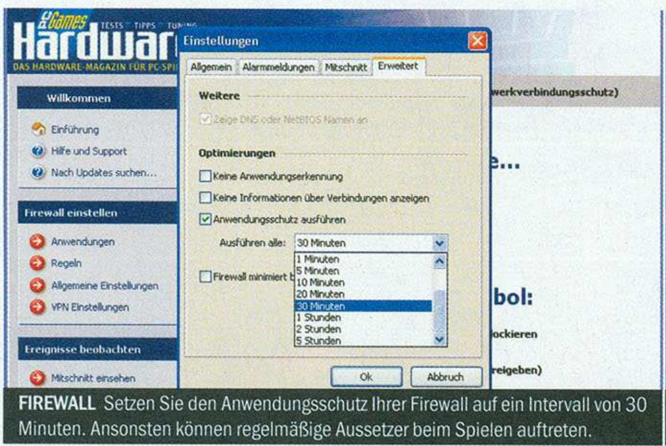
LAN-PARTY Besonders bei Netzwerk-Events, auf denen Sie Daten austauschen wollen, sollten Sie die Anzahl der Benutzer, die auf Ihre Ordner zugreifen können, einschränken.



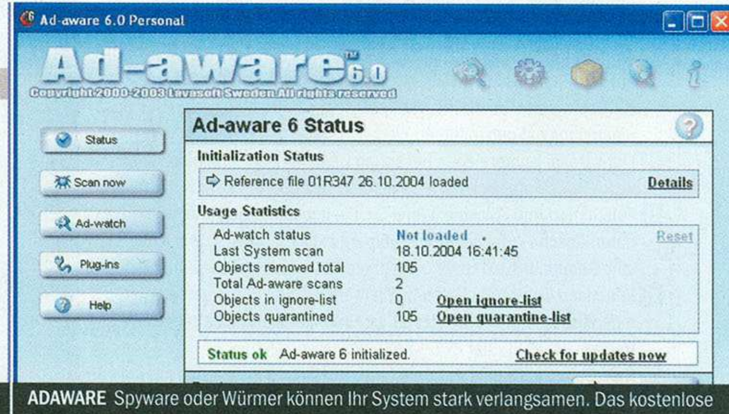
IRQ-KONFLIKTE Im Geräte-Manager erfahren Sie, welche PC-Komponente welchen IRQ belegt. Wenn zwei Steckkarten denselben IRQ nutzen, wird das System sehr langsam.



MSCONFIG Entfernen Sie überflüssige Programme aus dem Systemstart, da diese die Leistung verschlechtern.



FIREWALL Setzen Sie den Anwendungsschutz Ihrer Firewall auf ein Intervall von 30 Minuten. Ansonsten können regelmäßige Aussetzer beim Spielen auftreten.



ADAWARE Spyware oder Würmer können Ihr System stark verlangsamen. Das kostenlose Programme Adaware entfernt die Störenfriede.

Spieletuning

Need for Speed: Underground 2

In *Underground 2* sind nicht nur für die Autos, sondern auch für Ihren PC viele neue Tuning-Möglichkeiten hinzugekommen.

TUNING-TIPPS

Um *Need for Speed: Underground 2* in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.400 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce3 Ti-200 sollten Sie:

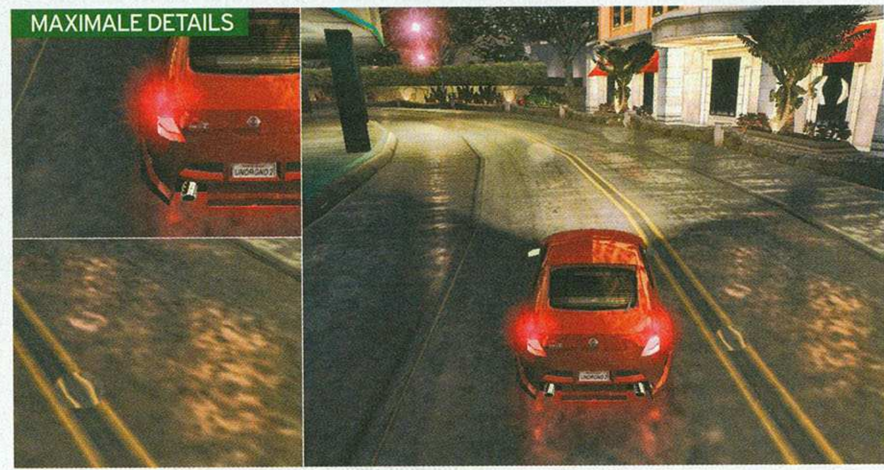
- ☐ Bei „Car Reflection Detail" „Low" auswählen
- ☐ „Car Shadow/Neon" auf die Mitte setzen
- ☐ Den Wert „Car Headlight" abschalten
- ☐ „Road Reflection Detail" herabsetzen
- ☐ Die „Light Trails" abschalten
- ☐ „Anti-Aliasing" und „Filtering" deaktivieren
- ☐ „Enhanced Contrast" abschalten

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Bei „Car Reflection Detail" „Low" auswählen
- ☐ „Car Shadow/Neon" auf die Mitte setzen
- ☐ „Road Reflection Detail" herabsetzen
- ☐ „Full Screen Anti-Aliasing" abschalten
- ☐ „Texture Filtering" auf die mittlere Stufe setzen
- ☐ „Enhanced Contrast" abschalten

Mit 2.400 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.280x1.024 anheben
- ☐ „Full Screen Anti-Aliasing" auf die Mitte setzen
- ☐ „Texture Filtering" auf die mittlere Stufe stellen
- ☐ Alle übrigen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



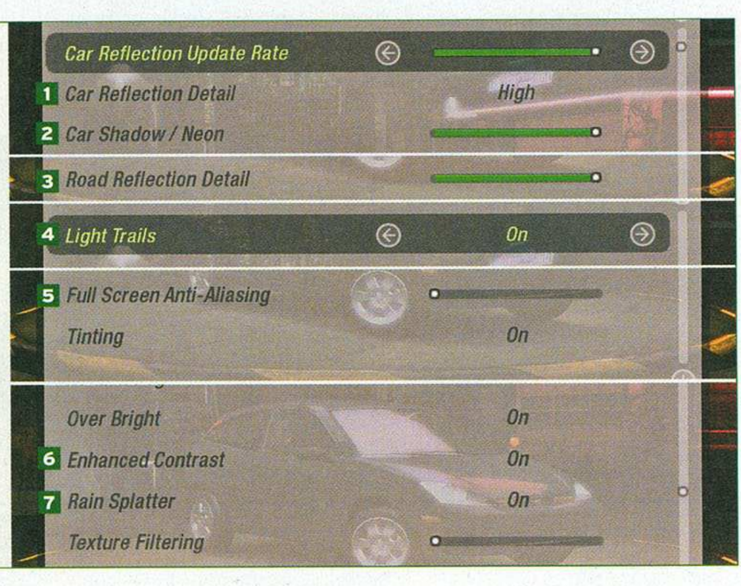
LUXUS-KAROSSE Das neue Need for Speed ist voll gestopft mit Effekten: Die regennasse Straße und der Autolack reflektieren die Umgebung, alle Lichtquellen wirken glaubhaft. Nur DX9-Grafikkarten können die Regentropfen darstellen.



TRABANT Ohne Spiegelungen und Lichteffekte verliert Underground 2 viel Atmosphäre. Zudem fehlen die aufwendigen Regentropfen auf der Kamera und die Schatten sowie die Unterbodenbeleuchtung der Wagen.

Das Menü „Customize Display Settings" von NFSU 2

1. **Car Reflection Update Rate:** Bestimmt die Frequenz, mit der die Spiegelungen auf den Autos erneuert werden. Wählen Sie mindestens den mittleren Wert, ansonsten wirkt es, als würde das Spiel ruckeln.
2. **Car Shadow/Neon:** Zu Rennbeginn sorgen die Schatten für Ruckler.
3. **Road Reflection Detail:** Gibt an, ob Autos, Lichter oder die Umgebung auf der regennassen Straße gespiegelt werden. Mit einer Geforce FX 5200 Ultra oder einer CPU mit weniger als 2.200 MHz setzen Sie diese Einstellung auf den mittleren Wert.
4. **Light Trails:** Lichter ziehen bei hohen Geschwindigkeiten eine sehenswerte Spur hinter sich her – ab Geforce FX 5700 Ultra anschalten.
5. **Full Screen Anti-Aliasing:** Wenn Sie die höchste Detailstufe wählen, ist automatisch vierfache Kantenglättung aktiviert. Allerdings reicht erst eine Radeon 9800 Pro für die mittlere Stufe (2x Kantenglättung).
6. **Enhanced Contrast:** Lässt die Spielwelt düsterer und damit atmospährischer wirken. Belastet die Grafikkarte stark, daher erst ab Radeon 9600 XT oder FX 5900 XT aktivieren.
7. **Rain Splatter:** Die Regentropfen auf der Kamera lassen sich nur mit einer DX9-Grafikkarte darstellen.



Medal of Honor: Pacific Assault

Um die Massenschlachten von Medal of Honor: Pacific Assault zu überstehen, brauchen Sie vor allem eine schnelle CPU ... oder hilfreiche Tuning-Tipps.

TUNING-TIPPS

Um Medal of Honor: Pacific Assault in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

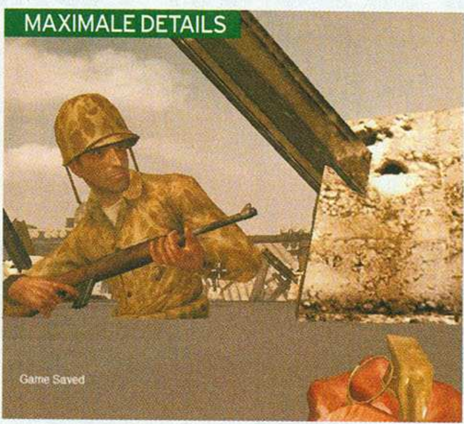
- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

Mit 1.700 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Texturendetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ „Komprimierte Texturen" aktivieren
- ☐ Bei „Modelldetails" „Mittel" auswählen
- ☐ „Hardware Shader 1.1" wählen
- ☐ Die Einstellung „Decals" abschalten

Mit 2.200 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ „Texturendetails" auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ „Komprimierte Texturen" aktivieren
- ☐ Bei „Modelldetails" „Mittel" auswählen
- ☐ „Hardware Shader 2.0" wählen
- ☐ Die Einstellung „Decals" anschalten



SCHLACHTEN-EPOS Dank detaillierter Texturen und aufwendiger Beleuchtung sieht Pacific Assault sehr gut aus.



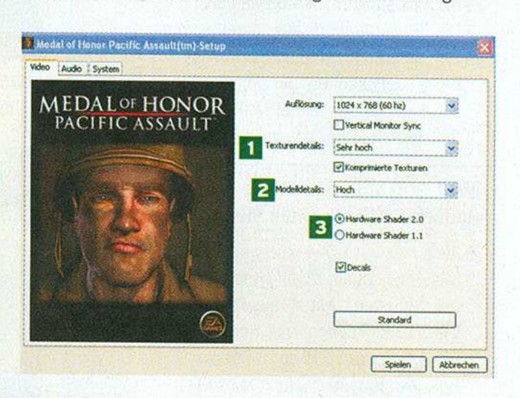
KLEINKRIEG Alle Texturen sind unscharf und die Beleuchtung ist schlicht. Zudem wirken die Figuren recht kantig.

Das „Video"-Menü von Pacific Assault

1 Texturendetails: Mit niedrig aufgelösten Texturen wirkt die Spielwelt unnatürlich – nur mit einer FX 5200 Ultra oder schlechter herunterregeln.

2 Modelldetails: Legt fest, aus wie vielen Polygonen die Figuren bestehen. Ab 2.500 MHz wählen Sie die Einstellung „Hoch".

3 Hardware Shader: Lediglich DX9-Karten beherrschen das Shader Modell 2.0 und zaubern so alle Effekte auf den Bildschirm. Obwohl die FX-5200-Serie ebenfalls DX9 unterstützt, sollten Sie für eine bessere Performance den Wert „1.1" auswählen.



Die Siedler: Das Erbe der Könige

Der jüngste Teil der Siedler-Serie stellt dank 3D-Grafik vergleichsweise hohe Anforderungen an die Grafikkarte. Wir verraten, wie Sie trotzdem flüssig spielen.

TUNING-TIPPS

Um Das Erbe der Könige in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.400 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die „Objektqualität" auf „Mittel" setzen
- ☐ Bei „Schatten" „Niedrig" auswählen
- ☐ Die „Eisreflektionen" auf „Mittel" reduzieren
- ☐ Für „Landschaft" „Mittel" wählen
- ☐ Bei „Texturqualität" „Mittel" einstellen

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die „Objektqualität" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Schatten" „Mittel" auswählen
- ☐ Die „Eisreflektionen" auf „Hoch" stellen
- ☐ Für „Landschaft" „Hoch" wählen
- ☐ Bei „Texturqualität" „Hoch" einstellen

Mit 2.400 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Im Treibermenü der Grafikkarte 2x Kantenglättung und 2x anisotrope Filterung aktivieren
- ☐ Die „Objektqualität" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Schatten" „Hoch" auswählen
- ☐ Die „Eisreflektionen" auf „Hoch" stellen
- ☐ Für „Landschaft" „Hoch" wählen
- ☐ Bei „Texturqualität" „Hoch" einstellen



HERAUSGEPUTZT Mit der höchsten Detailstufe sehen die Polygonsiedler und die Landschaft dank detaillierter Texturen sehr gut aus. Zudem werfen Figuren und Gebäude einen korrekten Schatten.



DETAILARMUT Auffälligster Unterschied zur hohen Detailstufe sind die unscharfen und detailarmen Texturen. Dadurch sieht die gesamte Spielwelt deutlich schlechter aus. Darüber hinaus fehlen die Schatten.

Das „Grafik"-Menü von Die Siedler: Das Erbe der Könige

1 Objektqualität: Diese Option bestimmt den Detailgrad von Landschaftsobjekten wie beispielsweise Bäumen und Gräsern. Mit einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 setzen Sie diesen Wert auf „Mittel".

2 Okklusion: Ist diese Einstellung aktiviert, so werden die Umrisse von Einheiten auch hinter Gebäuden dargestellt. Funktioniert erst ab einer DX8-Grafikkarte und kann daher mit einer Pixel-Platine der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie nicht dargestellt werden.

3 Schatten: Die Berechnung der aufwendigen Schatten hat immensen Einfluss auf die Spielegeschwindigkeit. Wenn bei großen Schlachten häufiges Grafikruckeln auftritt, sollten Sie diese Option für eine bessere Performance abschalten.

4 Eisreflektionen: Bei einer DX7-Grafikkarte (Geforce2 oder Geforce4 MX) fehlen die Spiegelungen auf der Eisfläche völlig. Ab Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie die höchste Stufe einstellen.

5 Landschaft: Der Detailgrad der Landschaft hat weder auf die Grafikqualität noch auf die Performance großen Einfluss. Erst mit einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 sollten Sie hier die Einstellung „Mittel" anwählen.

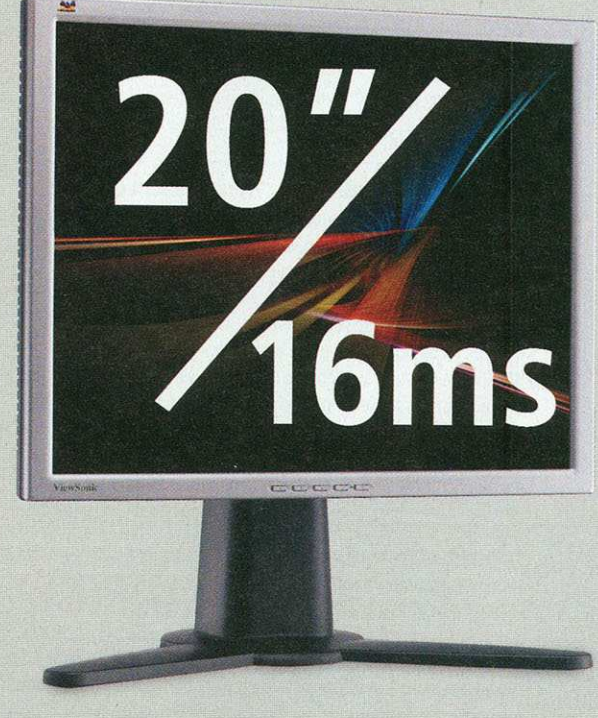
6 Texturqualität: Ab einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra wählen Sie hier den höchsten Wert. Auf der niedrigsten Stufe wird das Spiel unansehnlich.



For those **who know**

Ein echter Spieler-Traum

So lautet der Kommentar der PC Games zum 20" LCD ViewSonic VP201. Und tatsächlich lässt der VP201 dank seiner eindrucksvollen Werte Gamer-Herzen höher schlagen: blitzschnelle 16 Millisekunden Reaktionszeit, eine sichtbare Diagonale von mehr als einem halben Meter, 11 cm höhenverstellbar, 90°-Drehung, hohe Kontrast- und Helligkeitswerte sowie Blickwinkel von 178°.





www.ViewSonic.de

ViewSonic



Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

Schon mit 1.200 MHz und einer Geforce4 MX können Sie die Schlacht um Mittelerde nachspielen – wir verraten Ihnen, wie.

TUNING-TIPPS

Um Schlacht um Mittelerde in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.200 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 MX-440 sollten Sie:

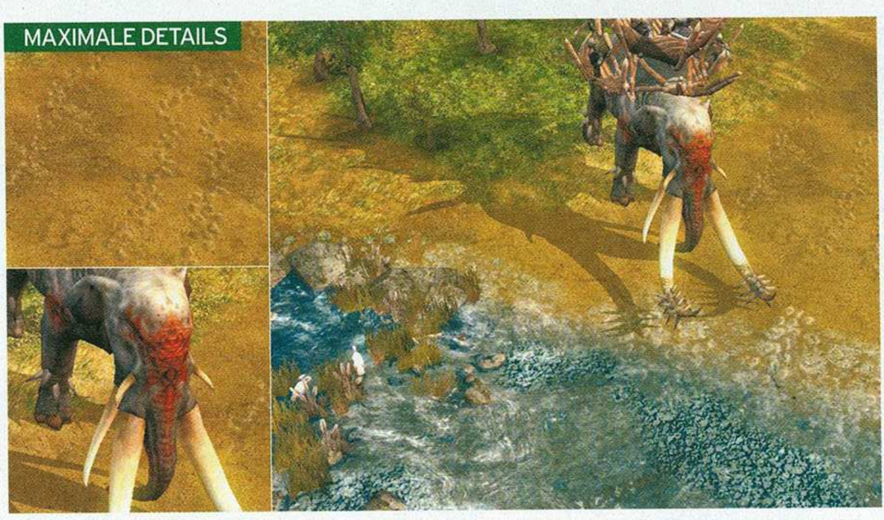
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ „Anisotropic Texture Filtering" abschalten
- ☐ „3D Shadows" deaktivieren
- ☐ „2D Shadows" anschalten
- ☐ „Show Animations" anwählen
- ☐ „Disable Dynamic LOD" deaktivieren
- ☐ „Texture Detail" auf die Mitte setzen
- ☐ „Particle Cap" auf ein Viertel setzen

Mit 1.700 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

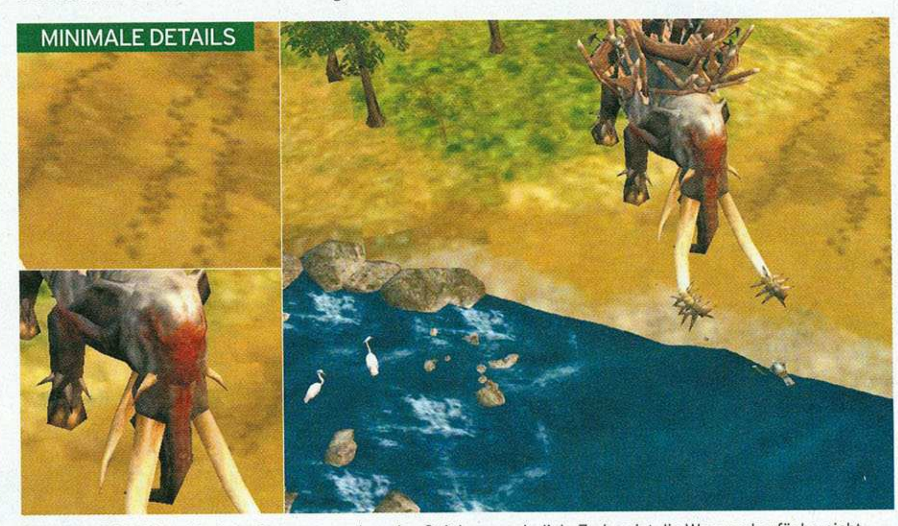
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Anisotropic Texture Filtering" abschalten
- ☐ „3D Shadows" deaktivieren
- ☐ „2D Shadows" anschalten
- ☐ „Show Animations" anwählen
- ☐ „Disable Dynamic LOD" deaktivieren
- ☐ „Texture Detail" auf höchste Stufe setzen
- ☐ „Particle Cap" auf die Mitte setzen

Mit 2.200 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce FX 5900 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Im Treibermenü Ihrer Grafikkarte 2x Kantenglättung aktivieren
- ☐ Unter „Display Options" „Ultra Quality" einstellen



MEISTERWERK Die Wasseroberfläche ist transparent, der Olifant wirft einen korrekten Schatten und hoch aufgelöste Texturen veredeln Landschaft und Figuren. Für diese Pracht reichen 2.100 MHz und eine Radeon 9600 XT.



SPARTANISCH Die schlechten Texturen machen das Spiel unansehnlich. Zudem ist die Wasseroberfäche nicht mehr durchsichtig und Schatten sowie Gräser fehlen völlig. Dafür läuft das Spiel schon mit 1.000 MHz flüssig.

Das Menü „Custom Graphics" von Schlacht um Mittelerde

1 Anisotropic Texture Filtering: Auch auf mittlere Entfernung werden die Texturen noch scharf dargestellt. Sieht genial aus, belastet die Grafikkarte aber enorm – erst mit Radeon 9600 XT aktivieren.

2 Terrain Lighting: Die korrekte Beleuchtung der Landschaft kostet vergleichsweise wenig Grafikleistung und kann daher bereits mit einer Geforce FX 5200 Ultra angeschaltet werden.

3 3D Shadows: Stellt aufwendige Echtzeit-Schatten dar. Gerade bei Schlachten mit großen Einheiten wie Nazguls und Olifanten leidet die Spielegeschwindigkeit sehr darunter.

4 2D Shadows: Mit dieser Einstellung werfen kleinere Einheiten einen runden Schatten. Auf die Performance hat das kaum Auswirkungen – stets aktivieren.

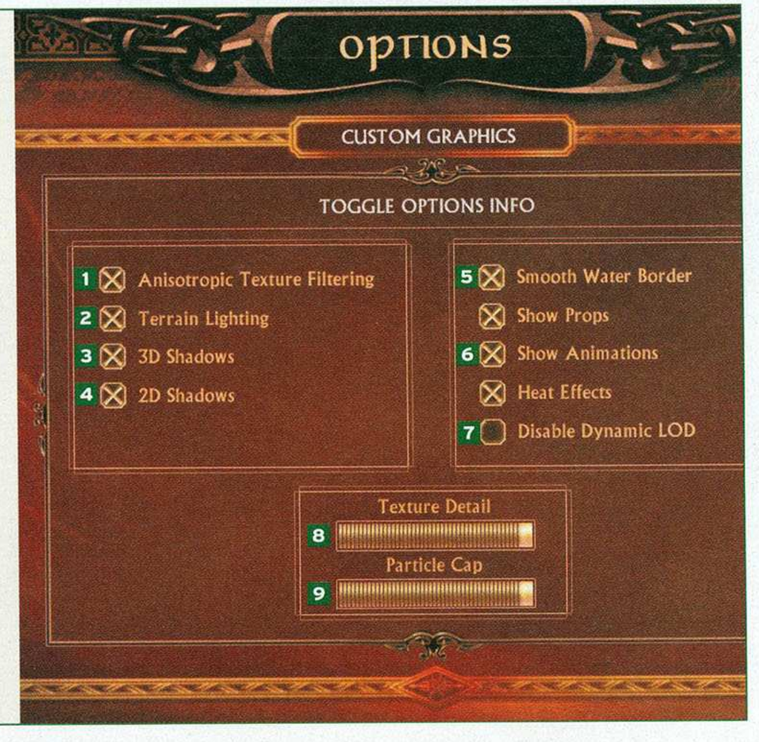
5 Smooth Water Border: Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wirkt der Übergang zwischen Wasser und Land natürlich. Funktioniert nur mit DirectX-8-Grafikkarten.

6 Show Animations: Zusätzliche Animationen lassen die Spielwelt atmosphärischer wirken – daher unbedingt aktivieren.

7 Disable Dynamic LOD: Wenn Sie bei dieser Einstellung ein Häkchen setzen, werden die Figuren auch auf große Entfernung mit der höchsten Detailstufe dargestellt – fordert Ihren PC enorm.

8 Texture Detail: Wählen Sie hier mindestens die mittlere Stufe, sonst sieht das ganze Spiel sehr detailarm aus.

9 Particle Cap: Mit einer höheren Zahl an Partikeleffekten steigt die CPU-Last deutlich. Erst ab 2.100 MHz sollten Sie den Schieberegler auf die höchste Stufe setzen.





68 Seiten starkes Booklet
mit den besten Tuning-Artikeln
aus PC Games Hardware

15 Top-Vollversionen auf DVD:
z. B. WinOptimizer Suite, Ashampoo Mail Virus Blocker,
Kerio Personal Firewall, Style XP1
Plus das große PC Games Hardware Jahresarchiv:
12 komplette Ausgaben PC Games Hardware
(12/2003 bis 11/2004) im PDF-Format

PC-TUNING KIT 2005

DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD.
MIT EXTRA-BOOKLET!

AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen



MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Die Produktpalette von Nvidia und Ati war noch nie so unübersichtlich."

Wenn Sie zu Weihnachten eine neue Grafikkarte kaufen wollen, kommen Sie sich womöglich vor, als würden Sie im Ausland eine Pizza bestellen: Alle Angebote hören sich irgendwie gleich an und am Ende bekommen Sie etwas völlig anderes, als Sie ursprünglich wollten. Kein Wunder, schließlich war die Produktpalette von Nvidia und Ati noch nie so unübersichtlich. Mittlerweile stapeln sich sechs frische High-End-Grafikchips in unseren Bestenlisten. Zählt man die Geforce 6800 LE mit, erwarten uns zudem pünktlich zum Wunschzettelausfüllen sogar acht aktuelle Mittelklasse-Grafikchips. Immerhin unternimmt Ati einen ersten Schritt, um das Produktchaos zu entwirren, und stellt zum Jahresende die Radeon X600 XT ein. Hoffen wir, dass die Hersteller auch im Hochpreissegment das Angebot auf die wirklich sinnvollen Varianten begrenzen. Wir berichten natürlich weiterhin ausführlich über alle neuen Grafikprozessoren, damit Sie am Ende statt der scharfen Peperoni-Pizza nicht doch nur eine lappige Plockwurst-Torte bekommen.

Was halten Sie von Spieler-Notebooks mit Mobility Rad. 9800 und Geforce 6800 Go?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

PENTIUM 4 EE/INTEL 925XE

Intel schlägt zurück

Nachdem AMD mit dem Athlon FX-55 den derzeit flottesten Spieler-Prozessor vorgestellt hat, lässt Intel seinerseits die Muskeln spielen. Der weltgrößte Halbleiterhersteller hat gleich eine ganz neue Plattform in Form von CPU und Chipsatz für Spielebegeisterte vorgestellt. Der neue Pentium-4-Prozessor Extreme Edition ist mit 3,46 GHz getaktet und verfügt über 2 MByte Level-3-Cache. Das Besondere an der CPU mit Hyper-Threading-Unterstützung ist der 1.066 MHz schnelle Frontside-Bus. Der parallel präsentierte Chipsatz Intel 925XE erweitert den Reigen der DDR2-Speicher/PCI-Express-Chipsätze. Das Chipduo unterstützt 8-Kanal High Definition Audio, DDR2-Speicher und PCI Express. Der Prozessor wird für 999 Euro bei Abnahme von 1.000 Stück vertrieben, erste Mainboards mit dem 925XE-Express-Chipsatz sind für rund 200 Euro zu haben. Die Pläne, einen P4 mit 4 GHz auf den Markt zu bringen, hat das Unternehmen hingegen beerdigt. „Wir möchten uns auf andere Ziele als die Steigerung der Taktfrequenz konzentrieren", sagte Intel-Sprecher Chuck Mulloy. Ein Grund für den Rückzug dürfte die enorme Verlustleistung des aktuellen 3,6-GHz-Flaggschiffs sein. Obwohl im 90-Nanometer-Verfahren produziert, kommt die CPU auf 115 Watt.

Info: www.intel.de

Benchmark Pentium 4 EE (Fps)

Einstellungen: Ati X800 UE, Catalyst 4.10, WinXP SP1. Intel: HT an, 925X/925XE, 2x 512 MByte DDR2. AMD: K8T800 Pro, 2x 512 MByte DDR400.

Das leistet der neue Spieler-P4 (Spielbar / Gut Spielbar)

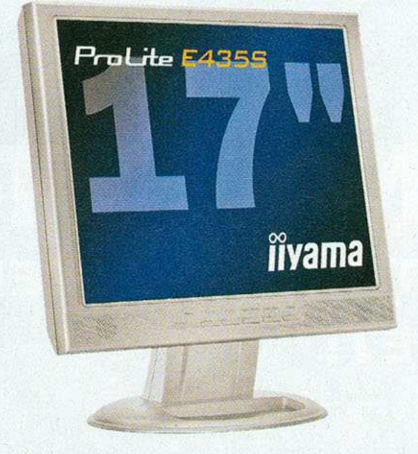
	Doom 3 (Medium Quality)	Counter-Strike: Source-Engine
AMD Athlon 64 FX-55	101	79
AMD Athlon 64 4000+	99	75
Pentium 4 EE 3,46 GHz	87	71
Pentium 4 3,6 GHz	85	67

FAZIT: Obwohl höher getaktet und im 90-Nanometer-Verfahren hergestellt, erreicht der neue P4 EE nicht die Leistungswerte des Athlon 64 FX-55.

LEGENDE ■ Doom 3 (Medium Quality) ■ Counter-Strike: Source-Engine

IIYAMA PROLITE E435S

Schneller schalten mit 10 ms



Iiyama hat mit dem E435S ein erstes 17-Zoll-LCD mit einer Reaktionszeit von 10 Millisekunden vorgestellt. Ansonsten ist Hausmannskost angesagt: Der Monitor im schlichten Korpus bietet eine Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten bei 75 Hz. Die Helligkeit liegt bei 350 Candela pro Quadratmeter, der Kontrast bei 350:1. Die maximalen Blickwinkel gibt Iiyama mit 160 Grad horizontal und 120 Grad vertikal an. Der E435S verfügt sowohl über DVI-I- als auch über einen analogen D-Sub-Eingang und ist für 449 Euro im Handel erhältlich.

Info: www.iiyama.de

FATAL1TY AA8XE, FATAL1TY X700 XT

Spieler-Hardware von Abit

Mit der Fatal1ty-Reihe will Abit professionelle Spieler ansprechen. Zunächst werden ein Mainboard und eine Grafikkarte den Spielernamen von Jonathan Wendel, dem wohl bekanntesten E-Sportler der Welt, tragen. Das AA8XE eignet sich dank Intels neuem 925XE-Chipsatz auch für die jüngsten P4-Prozessoren mit 266 MHz Frontside-Bus (1.066 MHz effektiv). Zudem setzt das Sockel-775-Mainboard ausschließlich auf PCI-Express-Slots und DDR-2-Speicher. Bei der ersten Fatal1ty-Grafikkarte handelt es sich um eine Radeon X700 XT mit 256 MByte GDDR3-Speicher im PCI-Express-Format. **Info: www.abit.nl**

MEGA PC SYSTEM LINE

Komplett-Minis von MSI

Neben Shuttle hat nun auch MSI Komplett-PCs auf Basis seiner Barebone-Serie im Angebot. Unter dem Namen Mega PC System Line bietet der Hersteller Computer an, die vor allem für den Einsatz im Wohnzimmer ausgelegt sind. So besitzt der Mega 180-M30 einen TV-Tuner und einen DVD-Brenner, um aufgezeichnete Fernsehsendungen sichern zu können. Als Prozessor kommt ein Athlon XP 3000+ zum Einsatz, eine 160-GByte-Festplatte und 512 MByte Arbeitsspeicher komplettieren den Bonsai-PC. Bei Grafik und Sound setzt MSI auf die Onboard-Lösungen des Nforce2-Mainboards. Praktisch: Der Rechner ist mit zusätzlichen Hi-Fi-Funktionen ausgerüstet. **Info: www.msi-computer.de**



GEFORCE 6800

Nvidia bestätigt Videoprobleme

Nvidia hat für das Flaggschiff Geforce 6800 Probleme mit der Video-Engine bestätigt. Der Grafikchip entlastet bei HDTV-Videos im MPEG2- oder im WMV9-Format die eigentliche CPU nur 10 bis 20 Prozent und liegt damit deutlich hinter den Mittelklasse- und Low-Cost-Chips Geforce 6600 und Geforce 6200. Nvidia räumt ein, dass bei der Geforce 6800 eine erste Version der Video-Engine integriert ist. Hingegen wurde bei der 6600- und 6200-Serie bereits die zweite Version eingesetzt, die dem Hauptprozessor bis zu 60 Prozent der Dekodierarbeit abnimmt. In einem Statement zeigt sich Nvidia jedoch zuversichtlich, die Dekodierung bei Geforce-6800-Grafikkarten mit einem kommenden Update der Forceware und dem Nvidia DVD-Decoder zu verbessern. **Info: www.nvidia.de**

P35 XVM 1800

Spielmobil

Ein mobiler Spielertraum kommt mit dem P35 XVM 1800 von Samsung auf den Markt. Das Centrino-Gerät verfügt über eine mit 1,8 GHz getaktete Pentium-M-CPU, die auf 1 GByte Arbeitsspeicher zugreifen kann. Die Festplatte ist mit 80 GByte großzügig dimensioniert, ein DVD-Brenner mit doppelter Geschwindigkeit ist ebenfalls integriert. Technisch setzt der Hersteller auf eine Mobility Radeon 9700 mit 128 MByte Grafikspeicher. Das eingebaute 15-Zoll-Display schafft eine Auflösung von 1.400x1.050 Bildpunkten. So viel Leistung hat aber auch ihren Preis: Das Gerät kostet rund 2.900 Euro. **Info: www.samsung.de**

Alienware: erstes SLI-System vorgestellt

Zock-PC-Hersteller Alienware hat in den USA ein erstes PC-System mit Nvidia SLI-Technologie auf den Markt gebracht. Der Area-51 ALX X2 verfügt über zwei verbundene Geforce-6800-Ultra-Platinen mit je 256 MByte Grafikspeicher. Als Prozessoren stehen mehrere Intel-Xeon-CPUs zwischen 2,8 und 3,6 GHz zur Wahl. Die Konfiguration erfolgt komplett online – der Preis für das Grundsystem liegt allerdings über 5.000 Dollar! In der kommenden Ausgabe der PC Games finden Sie alles über Nvidias SLI-Technik – und ob sich die Investition lohnt.
Info: www.alienware.com

Half-Life 2 Benchmark kommt

Nach dem Erscheinen von **Counter-Strike Source** häufen sich die Benchmark-Tests im Internet. Doch Valve hat noch ein Bonbon für Benchmarker in petto. Wie uns Doug Lombardi, Pressesprecher bei Valve, versicherte, wird es einen eigenen **Half-Life 2**-Benchmark geben. „Der **Source**-Stresstest ist ein sehr guter Benchmark", sagte uns Lombardi. „Aber wir werden bald einen eigenen **Half-Life 2**-Test veröffentlichen."
Info: www.valvesoftware.com

Benq verbessert DVD-DL-Brenner

Mit dem DW1620 Pro hat Benq eine verbesserte Version des DW1620 präsentiert. Der Nachfolger beschreibt DVD-R-Medien ebenfalls mit 16-facher Geschwindigkeit, bringt es aber bei Dual-Layer-Rohlingen auf flotte 4-fache Geschwindigkeit. Der Preis bleibt mit 99 Euro unverändert.
Info: www.benq.de

Iriver reduziert MP3-Player-Preise

Iriver hat die Preise der H300-MP3-Player-Serie deutlich reduziert. Das Unternehmen will aufgrund günstigerer Einkaufskonditionen bei der hohen Nachfrage die Preisvorteile an den Endkunden weitergeben. So kostet das 20-GByte-Modell H320 nur noch 370 Euro, die 40-GByte-Variante liegt nun bei 479 Euro. Dies entspricht einer Preissenkung von 70 beziehungsweise 50 Euro. Beide Geräte verfügen über ein 2-Zoll-Farbdisplay und bieten eine Betriebsdauer von bis zu 16 Stunden.
Info: www.iriver.de

Maxtor verlängert die Garantie

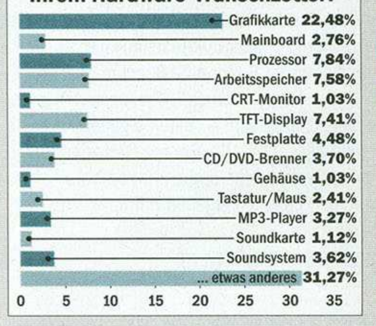
Massenspeicher-Hersteller Maxtor vertraut auf die Langlebigkeit seiner Produkte und hebt die Garantie für alle Desktop-Festplatten der Serien Fireball, DiamondMax und DiamondMax Plus auf drei Jahre an. Die Verlängerung gilt nach Unternehmensangaben rückwirkend zum 12. September dieses Jahres. Für die Server-Festplatten der Atlas-Serie hatte der Hersteller bereits vor längerer Zeit eine fünfjährige Garantie eingeführt.
Info: www.maxtor.de

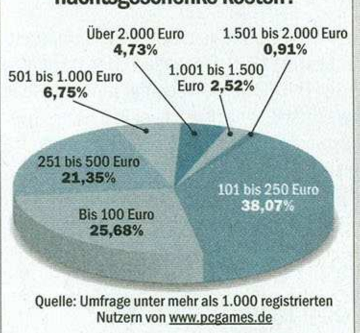


Wünsch dir was!

Das Fest der Hardware steht wieder einmal vor der Tür. PC Games sagt, welche Komponenten sich zum weihnachtlichen Aufrüsten lohnen.

UMFRAGE





Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de



Auch wenn Ihnen die Einleitung zunächst etwas dem Fest unangemessen vorkommen mag, beruht sie doch auf einer Tatsache: In keiner Jahreszeit geben die PC-Games-Leser so viel Geld für PC-Komponenten aus wie im vierten Quartal, wenn das Christkind vor der Tür steht. Damit Sie auch die richtige Hardware für Ihre Zockermaschine finden, haben wir auf den nächsten fünf Seiten eine Produktauswahl aus allen Bereichen von Grafikkarten und Monitoren über Prozessor-Aufrüst-Kits bis hin zu Mäusen und Tastaturen getroffen. Wir stellen Ihnen aber nicht die besten und teuersten Produkte aus dem Testcenter vor, sondern haben die Preis-Leistungs-Sieger ermittelt. Welches Produkt bietet eine exzellente Leistung und ist auch noch bezahlbar? Schließlich sollen ja noch ein paar Euronen für Makronen und ein paar Geschenke für die Lieben übrig bleiben. Das PC-Games-Technik-Team wünscht Ihnen eine performancereiche Weihnachtszeit und die richtige Hardware fürs neue Jahr. (dm/fm)

MONITORE

Blickfang

Auf die Größe kommt es an Für einen festlichen Bildgenuss am PC soll es nach Meinung der PC-Games-Leser ein TFT-Display sein – analoge Monitore sind uninteressant geworden. Für knapp 400 Euro bekommen Sie einen 17-Zoll-Flachmann mit einer Bilddiagonale von 43 Zentimetern. Wer sich eine 48-Zentimeter-Diagonale wünscht, greift zu einem 19-Zoll-LCD für etwa 550 Euro. Wichtig ist, dass der flache Weihnachtswunsch sowohl über einen analogen D-Sub-Eingang als auch über einen digitalen DVI-I-In verfügt. Letzterer trägt in Verbindung mit aktuellen Grafikkarten zu einer wesentlich höheren Bildschärfe bei. Des Weiteren sollte die vom Hersteller angegebene Reaktionszeit unter 25 Millisekunden liegen, sonst entstehen beim Spielen unangenehme Schlieren. Unsere beiden Preis-Leistungs-Sieger erfüllen diese Kriterien und bieten Spielspaß pur.



17"-TFT-MONITOR

S1702C
TEAC | CA. € 399,-
www.teac.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
- PRO: Reaktionszeit von nur 25 ms; Hohe Bildschärfe; Geringer Stromverbrauch
- CONTRA: Unregelm. Helligkeitsverteilung

WERTUNG 2,25



19" TFT-MONITOR

VX910
VIEWSONIC | CA. € 529,-
www.viewsonic.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
- PRO: Reaktionszeit von nur 24 ms; Hervorragende Bildschärfe; Hohe Farbbrillanz
- CONTRA: Unregelm. Helligkeitsverteilung

WERTUNG 2,13

Grafikkarten

Die Leichte Wer trotz Sparpreis nicht auf eine gute Spieleleistung verzichten will, vermerkt die Aeolus 6800 LE auf seinem Wunschzettel. Die angenehm leise Spielerkarte von Aopen stellt **Half-Life 2** und **Doom 3** mühelos flüssig dar und ist sogar für mittlere Kantenglättung und anisotrope Filterung noch schnell genug – und das für rund 280 Euro.



GRAFIKKARTE

Aeolus Geforce 6800 LE

AOPEN | CA. € 279,-

www.aopen.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

- PRO: Sehr schnell bei aktuellen Spielen; Umfangreiches Spielepaket mit Doom-3-Gutschein
- CONTRA: Rel. langsam mit Kantenglättung

WERTUNG | 2,15

Viel Spaß für wenig Geld Noch günstiger ist die betagte Radeon 9800 Pro mit 128 MByte von Sapphire. Das High-End-Modell der vorherigen Ati-Generation gehört auch heute noch nicht zum alten Eisen und liegt in unseren Spieletests nur knapp hinter der 6800 LE. In der „Light Retail"-Variante bekommen Sie den roten Raser inklusive aller nötigen Video-Kabel schon ab 210 Euro. Vorsicht: Achten Sie unbedingt darauf, eine Version mit 256-Bit-Speicher-Interface zu kaufen – fragen Sie im Zweifelsfall beim Händler nach.

GRAFIKKARTE

Radeon 9800 Pro

SAPPHIRE | CA. € 209,-

www.sapphiretech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

- PRO: Noch immer sehr schnell; Angenehmer Lüfter; Mit Kantenglättung relativ schnell
- CONTRA: Shader Modell 3.0 fehlt

WERTUNG | 2,59

Die günstige Oberklasse Absolute Spitzenleistung zum hervorragenden Preis hat Asus im Programm: Die V9999GT ist eine clevere Kombination aus dem 6800-GT-Grafikchip (16 Pipelines) und dem DDR1-Speicher der normalen Geforce 6800. Dadurch ist sie deutlich schneller als die 6800er-Konkurrenz, kostet jedoch nur rund 40 Euro mehr. Selbst mit Kantenglättung und anisotroper Filterung laufen aktuelle Spiele ruckelfrei.

GRAFIKKARTE

V9999GT

ASUS | CA. € 319,-

www.asuscom.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

- PRO: Mit Kantenglättung sehr schnell; Viel Übertaktungspotenzial; Umfangreiche Ausstattung
- CONTRA: Lauter Lüfter

WERTUNG | 1,63

GRAFIKKARTE

Geforce 6600 GT

GALAXY | CA. € 199,-

www.galaxy-hk.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

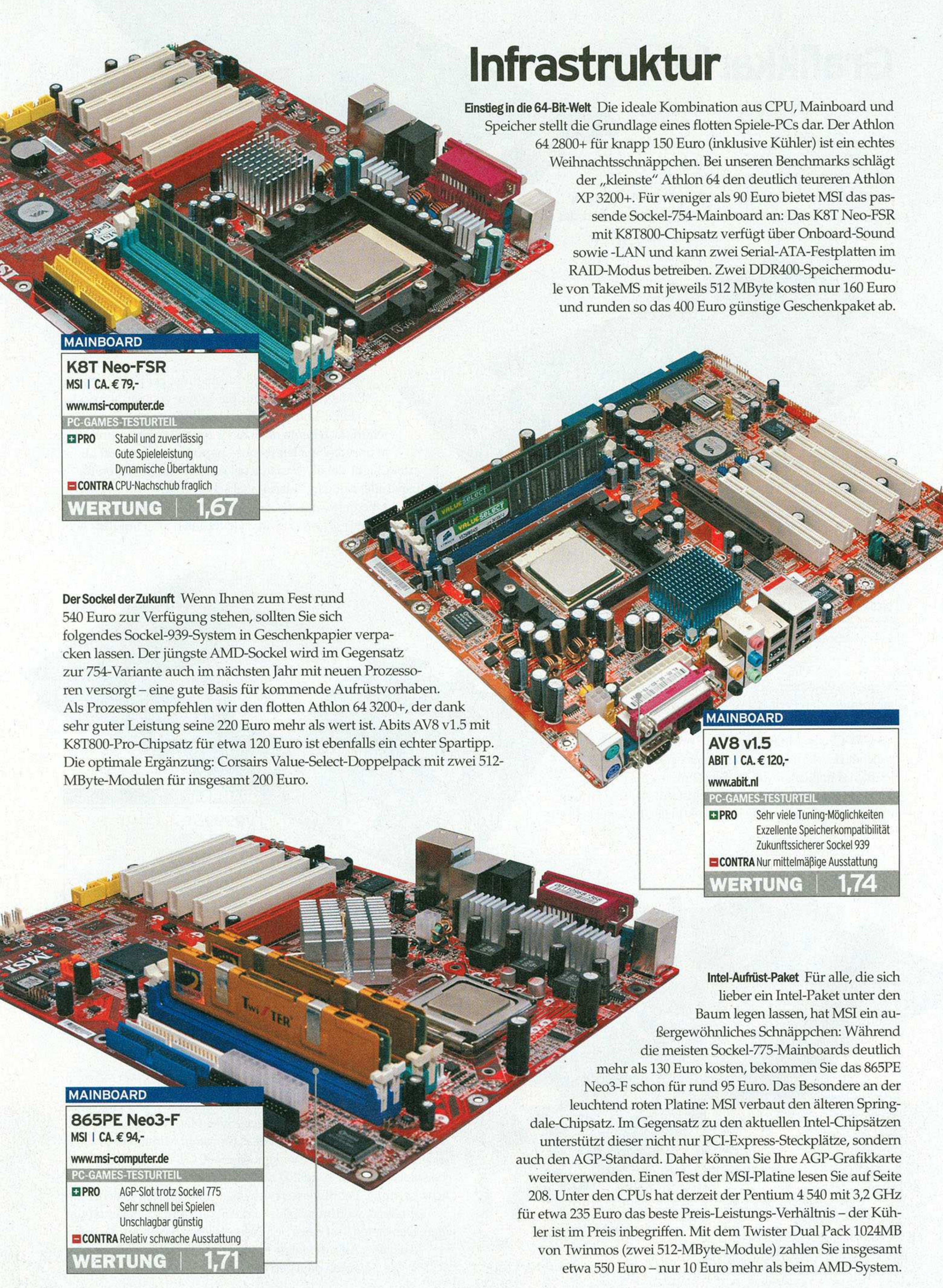
- PRO: Gute Spieleleistung; Per SLI zwei Karten gleichzeitig; Gute Kühlung
- CONTRA: Nur für PCI Express geeignet

WERTUNG | -

Die PCI-Express-Alternative Wer bereits über ein Mainboard mit PCI-Express-Steckplatz verfügt, lässt sich eine Grafikkarte mit Nvidias jüngstem Mittelklassestreich Geforce 6600 GT schenken. Die 6600 GT von Galaxy kostet beispielsweise nur rund 200 Euro und bietet dafür eine erstaunliche Leistung. Per SLI lassen sich sogar zwei Karten gleichzeitig betreiben, wodurch Spiele bis zu 80 Prozent schneller laufen sollen. Den ersten Test eines SLI-Systems lesen Sie in der nächsten Ausgabe. Alle, die keine brandneue Hauptplatine besitzen, warten dagegen auf die AGP-Version der 6600 GT.

Infrastruktur

Einstieg in die 64-Bit-Welt Die ideale Kombination aus CPU, Mainboard und Speicher stellt die Grundlage eines flotten Spiele-PCs dar. Der Athlon 64 2800+ für knapp 150 Euro (inklusive Kühler) ist ein echtes Weihnachtsschnäppchen. Bei unseren Benchmarks schlägt der „kleinste" Athlon 64 den deutlich teureren Athlon XP 3200+. Für weniger als 90 Euro bietet MSI das passende Sockel-754-Mainboard an: Das K8T Neo-FSR mit K8T800-Chipsatz verfügt über Onboard-Sound sowie -LAN und kann zwei Serial-ATA-Festplatten im RAID-Modus betreiben. Zwei DDR400-Speichermodule von TakeMS mit jeweils 512 MByte kosten nur 160 Euro und runden so das 400 Euro günstige Geschenkpaket ab.



MAINBOARD
K8T Neo-FSR
MSI | CA. € 79,-
www.msi-computer.de
PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO: Stabil und zuverlässig; Gute Spieleleistung; Dynamische Übertaktung
CONTRA: CPU-Nachschub fraglich
WERTUNG | 1,67

Der Sockel der Zukunft Wenn Ihnen zum Fest rund 540 Euro zur Verfügung stehen, sollten Sie sich folgendes Sockel-939-System in Geschenkpapier verpacken lassen. Der jüngste AMD-Sockel wird im Gegensatz zur 754-Variante auch im nächsten Jahr mit neuen Prozessoren versorgt – eine gute Basis für kommende Aufrüstvorhaben. Als Prozessor empfehlen wir den flotten Athlon 64 3200+, der dank sehr guter Leistung seine 220 Euro mehr als wert ist. Abits AV8 v1.5 mit K8T800-Pro-Chipsatz für etwa 120 Euro ist ebenfalls ein echter Spartipp. Die optimale Ergänzung: Corsairs Value-Select-Doppelpack mit zwei 512-MByte-Modulen für insgesamt 200 Euro.

MAINBOARD
AV8 v1.5
ABIT | CA. € 120,-
www.abit.nl
PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO: Sehr viele Tuning-Möglichkeiten; Exzellente Speicherkompatibilität; Zukunftssicherer Sockel 939
CONTRA: Nur mittelmäßige Ausstattung
WERTUNG | 1,74

Intel-Aufrüst-Paket Für alle, die sich lieber ein Intel-Paket unter den Baum legen lassen, hat MSI ein außergewöhnliches Schnäppchen: Während die meisten Sockel-775-Mainboards deutlich mehr als 130 Euro kosten, bekommen Sie das 865PE Neo3-F schon für rund 95 Euro. Das Besondere an der leuchtend roten Platine: MSI verbaut den älteren Springdale-Chipsatz. Im Gegensatz zu den aktuellen Intel-Chipsätzen unterstützt dieser nicht nur PCI-Express-Steckplätze, sondern auch den AGP-Standard. Daher können Sie Ihre AGP-Grafikkarte weiterverwenden. Einen Test der MSI-Platine lesen Sie auf Seite 208. Unter den CPUs hat derzeit der Pentium 4 540 mit 3,2 GHz für etwa 235 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis – der Kühler ist im Preis inbegriffen. Mit dem Twister Dual Pack 1024MB von Twinmos (zwei 512-MByte-Module) zahlen Sie insgesamt etwa 550 Euro – nur 10 Euro mehr als beim AMD-System.

MAINBOARD
865PE Neo3-F
MSI | CA. € 94,-
www.msi-computer.de
PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO: AGP-Slot trotz Sockel 775; Sehr schnell bei Spielen; Unschlagbar günstig
CONTRA: Relativ schwache Ausstattung
WERTUNG | 1,71

Multimedia

Anschluss gefunden Bei unseren Lesern steht laut Befragung auch Multimedia-Equipment für MP3, TV und Surround-Sound am PC hoch im Kurs. Wer nicht auf hochwertigen Rechnerklang verzichten will, findet mit der Audigy 2 ZS Platinum das richtige Produkt. Die Platine verfügt über eine Breakout-Box, die in einen freien 5,25-Zoll-Schacht montiert wird. So stehen alle wichtigen analogen und digitalen Ein- und Ausgänge an der Frontseite des PCs zur Verfügung. Auch die aktuellen Spielesound-Standards wie EAX Advanced HD werden unterstützt.



SOUNDKARTE

SB Audigy 2 ZS Platinum
CREATIVE | CA. € 159,-
de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL
- **PRO** Hervorragende Audioqualität; EAX Advanced HD; Breakout-Box mit wichtigen I/Os
- **CONTRA** Kein Cinch-Stereo-Ausgang

WERTUNG | 1,48

5.1-SOUNDSYTEM

P5800
CREATIVE | CA. € 65,-
de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL
- **PRO** Guter Klang; Einfache Aufstellung
- **CONTRA** Feste Kabelanschlüsse; Kein Dekoder

WERTUNG | 2,45

Brüllwürfel Passend dazu liefert der Hersteller sein 5.1-System P5800, das sich auch im Zocker-Wohnzimmer wohl fühlt. Allerdings hat das 72-Watt-RMS-System keinen eigenen Dekoder, ein DVD-Player kann also nur angeschlossen werden, wenn er über sechs analoge Einzelausgänge verfügt.







MP3-PLAYER

Jukebox Zen Touch
CREATIVE | CA. € 259,-
de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL
- **PRO** Schickes Design; Touch-Navigation; Lange Akkulaufzeit (24 Stunden); Hervorragende Verarbeitung

WERTUNG | 1,46

DVB-T EMPFÄNGER

T²
TERRATEC | CA. € 99,-
www.terratec.de

PC-GAMES-TESTURTEIL
- **PRO** Kleiner Empfänger; Infrarot-Fernbedienung; Antenne wird mitgeliefert
- **CONTRA** Sehr kompakt

WERTUNG | -

Fernsehen der Zukunft Wenn Sie in einem DVB-T-Empfangsgebiet leben, ist der T² von Terratec etwas für Sie. Die Miniatur-Box für USB 2.0 mit Antenne und Fernbedienung bietet das Fernsehen der Zukunft auch fürs Notebook. Das beiliegende Programmpaket mit ausgeklügelter Video-Aufnahme-Software und Timeshift-Funktion lässt die Herzen von filmliebenden Spielern höher schlagen.



Navigationssystem Soll ein MP3-Player mit Festplatte unterm Weihnachtsbaum liegen, empfehlen wir die Jukebox Zen Touch – ebenfalls von Creative. Das Gerät mit 20-GByte-Festplatte bietet dank der Touch-Leiste eine besonders einfache Navigation. Im Testcenter lief das Gerät mit einer Akkuladung 24 Stunden am Stück – eine Meisterleistung.



Eingabegeräte

Kabellos glücklich Kabellose Tastaturen und Mäuse stehen auch bei Spielern hoch im Kurs. Als eine gute und günstige kabellose Kombination hat sich das Cordless Desktop LX 300 von Logitech erwiesen. Zahlreiche Sondertasten erleichtern die Navigation durch den Multimedia-Alltag.



TASTATUR/MAUS-KOMBI

Cordless Desktop LX 300
LOGITECH | CA. € 49,-
www.logitech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO: Viele Sondertasten, Schickes Design, Treiber-Software
CONTRA: Veraltete Maus

WERTUNG | 1,95

USB-HUB

Spinhub
SHARKOON | CA. € 15,-
www.sharkoon.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO: Schickes Design, 4 Ports, USB-2.0-fähig, 1,5 Meter langes Anschlusskabel

WERTUNG | 1,85

Verteiler Wer noch Anschluss auf seinem Schreibtisch sucht, wird mit dem Sharkoon Spinhub glücklich. Der USB-2.0-Verteiler ist dank blauer Beleuchtung ein echter Hingucker.



MAUS

MX510
LOGITECH | CA. € 39,-
www.logitech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO: Präzise Abtastung, Keine Latenz, Hervorragende Ergonomie
CONTRA: Gut positionierte Sondertasten

WERTUNG | 1,56

Unterlage Als passende Nager-Unterlage dient sich das Ricochet-Mauspad von Everglide an. Aufgrund seiner geringen Höhe und der Möglichkeit, das Pad für eine andere Oberflächenstruktur einfach umzudrehen, ist es ideal für Spieler.

Sportgerät Wer auf eine reinrassige Zockermaus nicht verzichten kann, kommt an der MX510 aus dem Hause Logitech nicht vorbei. Die Kabelmaus mit 800-dpi-Sensor ist mittlerweile für unter 40 Euro zu haben und in puncto Ergonomie unübertroffen.



MAUSPAD

Everglide Ricochet 2.52
EVERGLIDE | CA. € 22,-
www.everglide.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO: Nur 2,5 Millimeter dick, Gute Gleiteigenschaften, Zwei verschiedene Oberflächen, Sicherer Halt

WERTUNG | 1,44

Laufwerke und Gehäuse

Speicherplatz Zur Bescherung gibt es Spiele-Blockbuster wie **Half-Life 2** oder **Sims 2**, doch Ihre Festplatte ist bereits randvoll? Geben Sie doch beim Weihnachtsmann einfach ein neues Datenlager in Auftrag: Die Barracuda 7200.7 Plus von Seagate bietet Platz für satte 200 GByte Daten und kostet lediglich 120 Euro. Dank IDE-Anschluss können Sie die leise Festplatte mit jedem aktuellen Mainboard nutzen.



FESTPLATTE
Barracuda 7200.7 Plus
SEAGATE | CA. € 120,-
www.seagate.de
PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO: Sehr schnell beim Datentransfer; Hohe Speicherkap. (200 GByte); Unauffällig leise im Betrieb
CONTRA: Hohe Zugriffszeiten
WERTUNG | 1,72

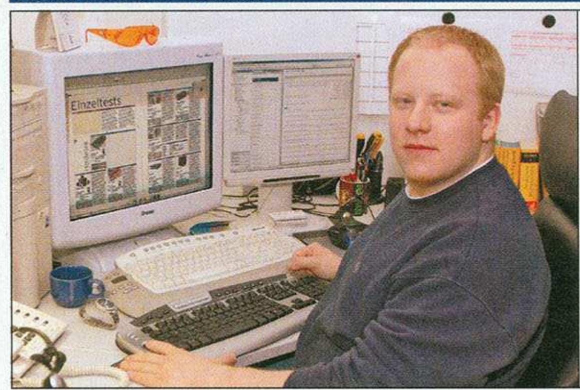
Garagenwechsel Wer zum neuen Jahr sein langweilig-graues PC-Gehäuse gegen einen schicken Tower mit Seitenfenster tauschen will, wird mit der 50 Euro günstigen Gaming Bomb (PC61166) von Chenbro fündig. Die schwarze PC-Herberge bietet Platz für einen 92- und einen 120-Millimeter-Lüfter und garantiert so einen hervorragenden Luftstrom. Ein Netzteil fehlt allerdings.



GEHÄUSE
Gaming Bomb (PC61166)
CHENBRO | CA. € 50,-
www.chenbro.com.tw
PC-GAMES-TESTURTEIL
PRO: Seitenfenster bereits integriert; Platz für große Lüfter; Sehr leichte Montage
CONTRA: Rel. schlechte Geräuschdämmung
WERTUNG | 2,15

Einzeltests

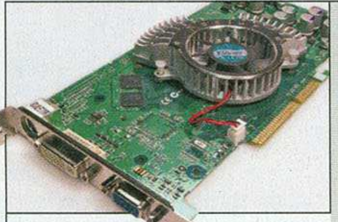
Diesen Monat im Testlabor



Traditionell präsentiert die PC Games jedes Jahr in der Weihnachtsausgabe ein großes Weihnachts-Technik-Spezial. In diesem Jahr wollten wir Ihnen aber nicht die neuesten und unter Umständen auch teuersten Geräte verschiedener Hardware-Gattungen vorstellen, sondern die Preis-Leistungs-Gewinner des Testcenters im festlichen Gewand auffahren. Welche Grafikkarte hat das beste Preis-Leistungs-Verhältnis unter 250 Euro? Mit welcher Kombination aus Prozessor, Mainboard und Speicher kann ich günstig zum Fest aufrüsten? Auf sechs Seiten finden Sie die Antworten und mit Sicherheit ein passendes Geschenk für Ihre Lieben oder auch sich selbst. Neben den langen Schatten der Weihnachtskerzen beschäftigen uns in diesem Monat nach wie vor die neuen Athlon-64-Prozessoren und der Nforce-4-Chipsatz. Wir haben die CPUs auf dem flotten Platinen-Untersatz getestet und geben einen Ausblick auf SLI. In diesem Sinne bedanken Kollege Möllendorf und ich uns für Ihr Vertrauen im vergangenen Jahr und wünschen Ihnen eine besinnliche, aber dennoch performancereiche Weihnachtszeit. (fm)

Hardware

GRAFIKKARTE



Aeolus 6800 LE

PC Games SPAR TIPP 01/2005

AOPEN | CA. € 279,-
www.aopen.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Doom-3-Gutschein
Sehr leiser Lüfter

CONTRA Langsam bei Kantenglättung

WERTUNG		
1,30	AUSSTATTUNG	1,20
	EIGENSCHAFTEN	1,25
	LEISTUNG	1,30

Bereits in der vergangenen Ausgabe entdeckten wir die Geforce 6800 LE als Preis-Leistungs-Geheimtipp. Nun luden wir mit der Aeolus 6800 LE von Aopen die erste Herstellerkarte zum Test. Die technischen Eckdaten: Gegenüber der Geforce 6800 (12 Pipes) und der 6800 GT oder 6800 Ultra (16 Pipes) berechnet die Light-Variante nur acht Pixel pro Takt. Zudem ist der Chiptakt mit 300 MHz um 25 MHz niedriger als bei der 40 Euro teureren Standard-6800. Der Speicher ist hingegen identisch: Die DDR1-Module werden mit 256 Bit angebunden und takten mit 350 MHz DDR. Bei unseren Spiele-Benchmarks liegt die Aeolus daher in 1.024x768 rund 19 Prozent hinter der Geforce 6800. Bei vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung beträgt der Unterschied durchschnittlich sogar 33 Prozent. Atis Radeon 9800 XT ist die 6800 LE allerdings bei jeder Qualitätsstufe überlegen.

LAUTSTÄRKE UND AUSSTATTUNG Obwohl die Aeolus 6800 LE schon für günstige 279 Euro den Besitzer wechselt, ist die Software-Ausstattung hervorragend: Neben den Vollversionen von **Spellforce** und **Arx Fatalis** finden Käufer einen Gutschein für **Doom 3** im Karton. Gegen Altersnachweis wird Ihnen der Grusel-Schocker von id Software zugesandt. Video-Kabel fehlen dagegen komplett. Der verwendete Lüfter rotiert mit angenehmen 1,9 Sone und ist im geschlossenen Gehäuse kaum hörbar.

ALTERNATIVEN Wer noch weniger Geld ausgeben will, wartet auf die AGP-Varianten der 6600 GT für voraussichtlich rund 220 Euro. Ab 310 Euro bekommen Sie eine schnelle Geforce 6800. (dm)

SOUNDSYSTEM



Z-5500 Digital

PC Games TOP PRODUKT 01/2005

LOGITECH | CA. € 349,-
www.logitech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Exzellenter Klang
Hervorragende Verarbeitung
Guter Dekoder

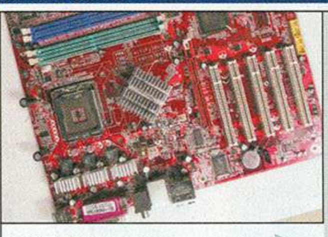
CONTRA Fest verdrahtete Satelliten

WERTUNG		
1,30	AUSSTATTUNG	1,20
	EIGENSCHAFTEN	1,25
	LEISTUNG	1,30

Wie auch der legendäre Vorgänger Z-680 zielt das Z-5500 Digital mit seinem monströsen Subwoofer weniger auf die PC-Umgebung denn auf das Zocker-Wohnzimmer ab. Fünf 60 Watt RMS starke Satelliten und der 188-Watt-Holzsubwoofer versuchen den Tinnitus des Testredakteurs zu verstärken. Aber nicht nur bei der beeindruckenden Lautheit liegt das Z-5500 vorn, der Klang wird sauber aufgelöst und zwischen Satelliten und Bass verteilt. Die Schwächen des Vorgängers wie das schlecht lesbare Display der Dekoder-Einheit wurden konsequent ausgemerzt.

ALTERNATIVEN Im Ausverkauf ist der Vorgänger Z-680 günstig zu bekommen, in der Oberklasse empfiehlt sich zudem das 7.1-System Creative Gigaworks S750. (fm)

MAINBOARD



865PE Neo3

PC Games SPAR TIPP 01/2005



MSI | CA. € 95,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragende Spieleleistung
AGP-Unterstützung
Preis

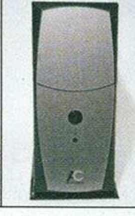
CONTRA Magere Ausstattung

WERTUNG		
1,71	AUSSTATTUNG	2,23
	EIGENSCHAFTEN	2,41
	LEISTUNG	1,30

Wer seinen Pentium-4-PC auf die neueste Generation für den Sockel 775 aufrüsten möchte, muss nun nicht mehr zu DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarte greifen. MSIs 865PE Neo3 mit AGP und DDR1 erreicht im Testcenter eine ebenso gute Leistung wie das derzeit schnellste 925X- oder 915P-Mainboard. Bei den Stabilitätstests überzeugt die MSI-Platine ebenfalls. Im BIOS bieten sich einige Tuning-Optionen: So werden die MSI Dynamic Overclocking Technology sowie Einstellungen für FSB, RAM- und AGP-Spannungen geboten. Die Ausstattung ist durchschnittlich.

ALTERNATIVEN ... mit Springdale-Chip sind derzeit noch keine auf dem Markt. Wer ein gutes 775-Board mit PCI-E und DDR2 sucht, wird mit dem MSI 915P Neo2 Platinum glücklich. (fm)

PC-GEHÄUSE

Silentium T1

ARCTIC COOLING | CA. € 105,-
www.arctic-cooling.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geringe Lautstärke
Integriertes Netzteil

CONTRA Hoher Preis
Hohes Gewicht

WERTUNG		
1,92	AUSSTATTUNG	1,80
	EIGENSCHAFTEN	2,03
	LEISTUNG	1,93

Ruhe im Kasten! Das zwölf Kilogramm schwere Gehäuse von Arctic Cooling ist optisch nicht jedermanns Geschmack, sorgt aber für einen leisen PC-Betrieb mit 2,3 Sone. Hinter der nicht verschließbaren Plastiktür finden sich zwei 5,25-Zoll- und zwei 3,5-Zoll-Schächte. Insgesamt stehen vier 3,5-Zoll-Einbaurahmen für Laufwerke bereit. Extra für Festplatten ist im Gehäuse ein gummigedämpftes Metallgehäuse untergebracht. Das integrierte Netzteil leistet 350 Watt. Da es sich dabei aber um eine Sonderanfertigung handelt, kann es nicht ohne weiteres gegen ein anderes Produkt ausgetauscht werden.

ALTERNATIVEN Das PC-V1000 von Lian Li erreicht ebenfalls eine Lautstärke von nur 2,3 Sone und ist daher auch einen Blick wert. (fm)

TASTATUR-/MAUS-KOMBINATION



Optical Desktop with Fingerprint Reader

MICROSOFT | CA. € 89,-
www.microsoft.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Funkmaus im Set
3 Jahre Garantie

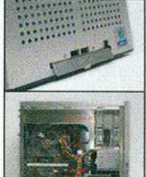
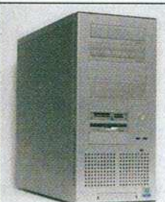
CONTRA Schwammiger Tastatur-Druckpunkt
Wenig Sondertasten

WERTUNG		
2,05	AUSSTATTUNG	1,90
	EIGENSCHAFTEN	2,35
	LEISTUNG	2,00

Der Fingerabdruckscanner gehört schon seit Jahren ins Arsenal jedes guten Agentenfilms, nun ist die biometrische Datenerfassung auch im heimischen PC angekommen. Das Microsoft Optical Desktop with Fingerprint Reader nutzt die Technologie, um das Anmelden am Computer und bei Webseiten zu erleichtern. Nach Installation und Anschluss wird die Fingerabdruck-Software geladen, bei der zunächst die Zockergriffel erfasst werden. Nun können Sie sich bereits ohne Passwort mit Ihrer Biomasse an Ihrem PC anmelden. Die Software lässt sich aber auch für Webseiten nutzen.

ALTERNATIVEN Wer nur auf den Fingerabdruck-Sensor scharf ist, bekommt diesen auch einzeln von Microsoft oder auch in einer Maus. (fm)

PC-SYSTEM

Silent PC 701 - ichbinleise

MR COMPUTERTECHNIK | CA. € 2.686,-
www.ichbinleise.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragende Spieleleistung
Sehr geringe Betriebslautstärke
Gute Verarbeitung

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,28	AUSSTATTUNG	1,29
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	1,14

Die Zusammenarbeit von MR Computertechnik und dem Silent-Spezialisten Ichbinleise hat mit dem Silent PC 701 eine erste Frucht getragen. Das PC-System im schicken Lian-Li-Gehäuse PC-60 beeindruckt aber nicht nur durch sein schickes Design, auch die inneren Werte lassen Zockerherzen höher schlagen. Infarktgefährdete Spieler sollten aber zunächst den Preis von knapp 2.700 Euro verinnerlichen und erst dann einen Blick auf die Ausstattungsliste werfen. Von einer Hardware-Diät kann hier keine Rede sein: Ein Athlon-64-Prozessor in der 3500+-Variante sorgt für genügend CPU-Leistung, das Grafik-Feuerwerk wird von einer Radeon X800 Pro abgebrannt. Auch über mangelnden Festplattenspeicherplatz lässt sich nicht klagen: Die beiden 74-GByte-Festplatten von Western Digital sind in einem Raid-0-Verband angeordnet. Zusätzlich ist eine entkoppelte Samsung SP1614C mit 160 GByte als Storage-Platte verbaut. Ein DVD-ROM (Lite-On SOHD-167T) und ein DVD-Brenner (Lite-On SOHW-1633S) stehen als optische Laufwerke zur Verfügung. Die Spieleleistung der X800 Pro ist schlichtweg beeindruckend. In **UT 2400 (dt.)** schafft der PC in einer Auflösung von 1.024x768 (kein AA/AF) Bildpunkten exzellente 113 Fps. In 1.280x1.024 (8:1 AF, 4xAA) sind es noch hervorragende 87 Fps. Das gleiche Bild zeigt sich bei **Far Cry (dt.)**: Hier sind es bei 1.024x768 Bildpunkten (kein AA/AF) sehr gute 77 Fps und in 1.280x1.024 (8:1 AF, 4xAA) gute 70 Fps. Im Windows-Betrieb ist das System mit 0,6 Sone kaum hörbar – für ein luftgekühltes System ein Spitzenwert. Nach 60 Minuten Laufzeit mit der 3DMark2005-Loop-Funktion sind es nur 0,8 Sone. (fm)

Produktname	Silent PC 701 - ichbinleise
Prozessor:	Athlon 64 3500+
Speicher:	GEIL 2x 512 MByte, DDR400, CL2
Mainboard:	Asus A8V Deluxe (K8T800 Pro, Sockel 939)
Grafikkarte:	Radeon X800 Pro
Festplatten:	2x WD740GD (74 GByte), 1x SP1614C (160 GByte)
Laufwerke:	Lite-On SOHD-167T, Lite-On SOHW-1633S
Sound:	Onboard
Software:	Windows XP Professional

LÜFTERSTEUERUNG



Baymaster

SHARKOON | CA. € 69,-
www.sharkoon.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Verarbeitung
USB-2.0-Kartenleser

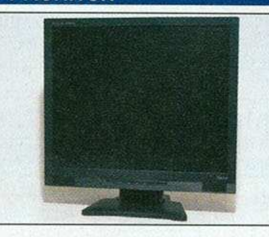
CONTRA Schwergängiges Jogwheel
Hoher Preis

WERTUNG		
2,00	AUSSTATTUNG	1,90
	EIGENSCHAFTEN	2,35
	LEISTUNG	2,00

Mit dem Baymaster schickt Sharkoon eine digitale Lüftersteuerung ins Testcenter, die in einen freien 5,25-Zoll-Schacht montiert wird. Neben der Möglichkeit, bei vier Lüftern manuell die Drehzahl anzupassen, kann der Baymaster diese Aufgaben auch automatisieren. Dafür werden einfach die vier Temperatursensoren an den zu kühlenden Komponenten befestigt. Der Baymaster steuert nun die Geschwindigkeit der entsprechenden Lüfter je nach Wärmeentwicklung. Im Testcenter klappte dies hervorragend.

ALTERNATIVEN Analoge Steuerungen wie der Cooler Master Aerogate I sind bereits ab 30 Euro zu haben. Eine volldigitale Steuerung – jedoch ohne Kartenleser – bekommen Sie mit dem Cooler Master Aerogate II für knapp 40 Euro. (fm)

TFT-MONITOR



Prolite E481s

IIYAMA | CA. € 599,-
www.iiyama.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Reaktionszeit
Zeitloses Design
Günstiger Preis

CONTRA Mäßige Helligkeitsverteilung

WERTUNG		
2,33	AUSSTATTUNG	1,71
	EIGENSCHAFTEN	2,53
	LEISTUNG	2,71

Das 19-Zoll-Panel von Iiyama ist in ein schwarzes, zeitloses Gehäuse verpackt. Im Testcenter ergibt der Farbkombinationstest eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden. Der gute Wert des Iiyama spiegelt sich auch im Spieletauglichkeitstest wider: In den getesteten Ego-Shootern **Doom 3** und **Far Cry (dt.)** sind kaum Schlieren erkennbar. Für einen ergonomischen Betrieb lässt sich die Helligkeit des E481s von 120 bis 190 Candela pro Quadratmeter einstellen. Farbbrillanz und Bildschärfe sind sehr gut, allerdings lassen diese über RGB nach.

ALTERNATIVEN Unsere Preis-Leistungs-Empfehlung, der Viewsonic VX910, ist bereits ab 529 Euro erhältlich. Der Einstiegspreis in die TFT-Oberklasse liegt mit dem Sony SDM-HS94P bei 749 Euro. (fm)

CPU-Höhenflug



Leistungsfeuerwerk auf dem Sockel 939: Neue Athlon-64-CPUs und der Nforce4 zeigen im Testcenter, was sie können.

Die schnellsten Spiele-CPUs kommen derzeit von AMD. Mit den brandneuen Modellen Athlon 64 4000+ und Athlon 64 FX-55 baut der Hersteller seinen Performance-Vorsprung weiter aus. Konkurrent Intel hat dafür dank PCI Express und DDR2-Speicher die fortschrittlichere Technik auf seiner Seite. Das ändert sich nun ebenfalls, denn neben Via bringt auch Nvidia einen Mainboard-Chipsatz mit PCI-Express -Unterstützung für den Athlon 64. Wir haben den Nforce4 mit den AMD-Flagschiffen getestet.

Prozessor-Nachschlag

AMDs neue CPUs gibt es ausschließlich für den Sockel 939. Der Athlon 64 4000+ verfügt über 1.024 kByte L2-Cache und taktet mit 2,4 GHz. Das nächst langsamere Modell 3800+ arbeitet ebenfalls mit 2,4 GHz, verfügt aber, wie die meisten Athlon-64-CPUs, nur über 512 kByte L2-Zwischenspeicher und ist dadurch rund fünf Prozent langsamer. Die neue Top-Variante Athlon 64 FX-55 protzt mit 2,6 GHz Takt und 1.024 kByte L2-Cache. Beiden Neulingen steht ein Zweikanal-Speicherinterface zur Verfügung. Genau wie Intel integriert auch AMD in seine jüngsten Prozessoren einen Virenschutz. Der NX genannte Schutzmechanismus funktioniert ausschließlich in Verbindung mit dem Service Pack 2 von Windows XP. Bei der Hitzeentwicklung stellt der FX-55 einen neuen Rekord für die Athlon-64-Serie auf: 104 Watt Abwärme schreien nach

Prozessoren von AMD und Intel im Vergleich

CPU:	Athlon XP	Athlon 64	Athlon 64	Athlon 64 FX	Pentium 4	P4 Extreme Edition
CPU-Kern:	Barton	Newcastle	Winchester	Sledgehammer	Prescott	Gallatin
Sockel:	Sockel A	Sockel 754/939	Sockel 754/939	Sockel 939/940	Sockel 478/775	Sockel 478/775
Frontside-Bus:	166 – 200 MHz DDR	Hypertransport-Link	Hypertransport-Link	Hypertransport-Link	133/200 MHz QDR	200/266 MHz QDR
Speicheranbindung:	Abhängig von Chipsatz	Einkanal/Zweikanal	Einkanal/Zweikanal	Zweikanal	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz
Übliche Chipsätze:	Nforce2-Serie, KT600	Nforce3-, K8T800-Serie	Nforce3-, K8T800-Serie	Nforce3-, K8T800-Serie	915/925X/865-Serie	915/925X/865-Serie
Taktfrequenzen:	1.833 bis 2.200 MHz	1.800 bis 2.400 MHz	1.800 bis 2.400 MHz	2.200 bis 2.600 MHz	2.800 bis 3.600 MHz	3.200 bis 3.467 MHz
L2-Cache:	512 kByte	512 kByte	512/1.024 kByte	1.024 kByte	1.024 kByte	512 kByte (+ 2 MByte L3)
Herstellungsprozess:	130 Nanometer	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer

Übersicht: Aktuelle Athlon-64-Chipsätze von Nvidia und Via

Chipsatz:	Nforce4	Nforce4 Ultra	Nforce4 SLI	Nforce3 Ultra	K8T890 (VT8237)	K8T800 Pro (VT8237)
Sockel:	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939
Referenztakt/HT-Link:	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz
PCI-Express-Slots:	(1) x16, (3) x1	(1) x16, (3) x1	(2) x16, (3) x1	–	(1) x16, (4) x1	–
AGP-/PCI-Slots:	–/6	–/6	–/6	(1) 8X/6	–	(1) 8X/6
IDE-/SATA-Laufwerke:	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/2xSATA150	4xATA133/2xSATA150
USB 2.0/Sound:	10 Ports/2.0 bis 7.1	10 Ports/2.0 bis 7.1	10 Ports/2.0 bis 7.1	8 Ports/2.0 bis 7.1	8 Ports/2.0 bis 7.1	8 Ports/2.0 bis 7.1
Onboard-LAN:	10/100/1.000 MBit/s	10/100/1.000 MBit/s	10/100/1.000 MBit/s	10/100/1.000 MBit/s	10/100 MBit/s	10/100 MBit/s
Besonderheiten:	Software-Firewall	Software-Firewall	Software-Firewall, SLI	Software-Firewall	–	–

SLI-Test: Halo, 1.600x1.200, kein AA/AF

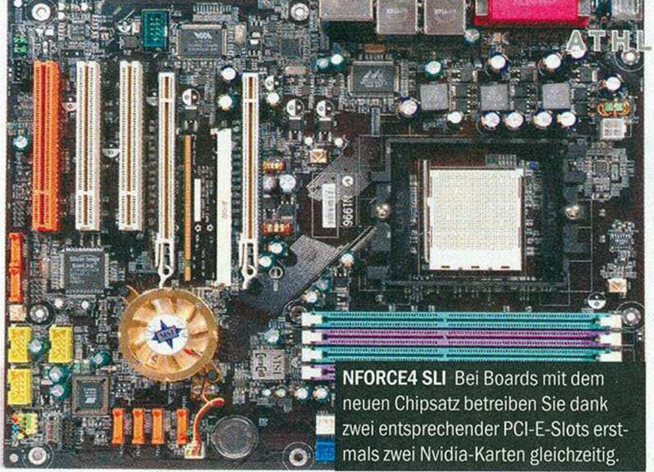
Grafikkarte:	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 Ultra
Einzelne Karte:	37,2 Fps	50,0 Fps	57,2 Fps
SLI-Verbund:	58,6 Fps	72,8 Fps	79,0 Fps
Unterschied:	+ 57%	+ 46%	+ 38%

Der von Nvidia durchgeführte Benchmark mit einem Athlon 64 FX-55, 1.024 MByte Speicher und einem Nforce4-SLI-Mainboard zeigt den deutlichen Leistungsvorteil der SLI-Technik.

SLI-Test: Doom 3, 1.600x1.200, 4xAA

Grafikkarte:	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 Ultra
Einzelne Karte:	17,3 Fps	37,9 Fps	42,4 Fps
SLI-Verbund:	32,0 Fps	65,2 Fps	71,7 Fps
Unterschied:	+ 85%	+ 72%	+ 69%

Auch bei diesem Benchmark von Nvidia ist der Vorsprung von zwei 6600-GT-Karten gegenüber einem einzelnen Modell besonders groß. Eigene Tests finden Sie auf der nächsten Seite.



NFORCE4 SLI Bei Boards mit dem neuen Chipsatz betreiben Sie dank zwei entsprechender PCI-E-Slots erstmals zwei Nvidia-Karten gleichzeitig.

einem leistungsstarken Kühler. Der 4000+ ist mit 89 Watt genügsamer.

Preis-Hoch

Neben der Hitzeentwicklung ist auch der Preis immens: Der Athlon 64 FX-55 kostet um die 900 Euro, für den 4000+ zahlen Sie circa 750 Euro. Genialer Nebeneffekt für Aufrüster: Die älteren Modelle fallen im Preis. Zudem legt AMD die lukrativen Varianten Athlon 64 3000+ und 3200+, die es bisher nur für Sockel 754 gab, für den aktuellen Sockel 939 neu auf. Somit sind erstmals 939-Prozessoren verfügbar, die weniger als 200 Euro kosten und damit ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Im Gegensatz zu den 754-Versionen kommt hierbei der Winchester-Kern zum Einsatz. Während dieser im fortschrittlichen 90-Nanometer-Verfahren hergestellt wird, fertigt AMD den FX-55 und den 4000+ noch im 130-Nanometer-Prozess.

Gegenschlag

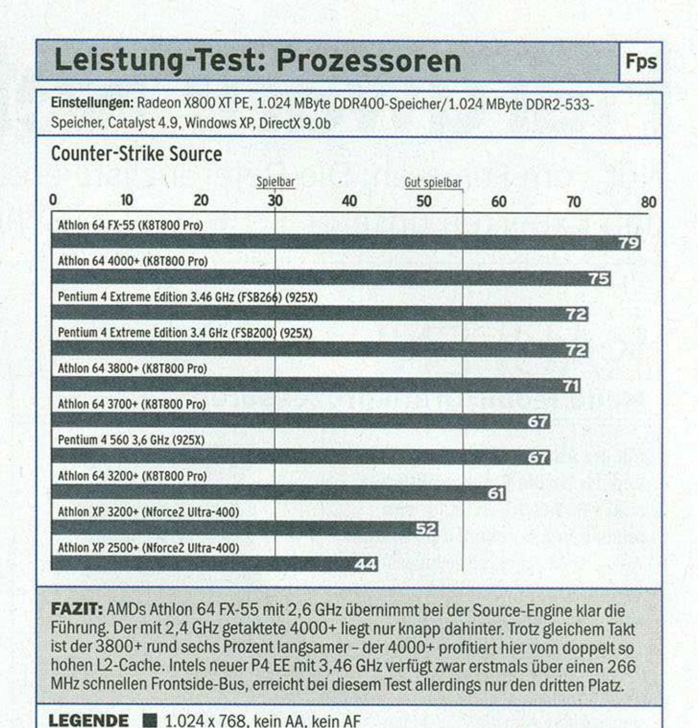
Intel kontert AMDs Produktoffensive mit einem auf 3,46 GHz getakteten Pentium 4 Extreme Edition. Dieser arbeitet als erster Intel-Prozessor mit einem 266 MHz QDR schnellen Frontside-Bus (1.066 MHz effektiv) anstelle von 200 MHz QDR. Weitere P4-CPUs mit dem schnelleren FSB sollen folgen. Hierfür brauchen Sie allerdings neue Mainboards mit dem aktualisierten Chipsatz 925XE. Dem Athlon 64 4000+ muss sich der P4 EE mit 3,46 GHz jedoch um bis zu 24 Prozent geschlagen geben. Und der FX-55 ist dank höherem Takt noch einmal rund drei bis sieben Prozent schneller.

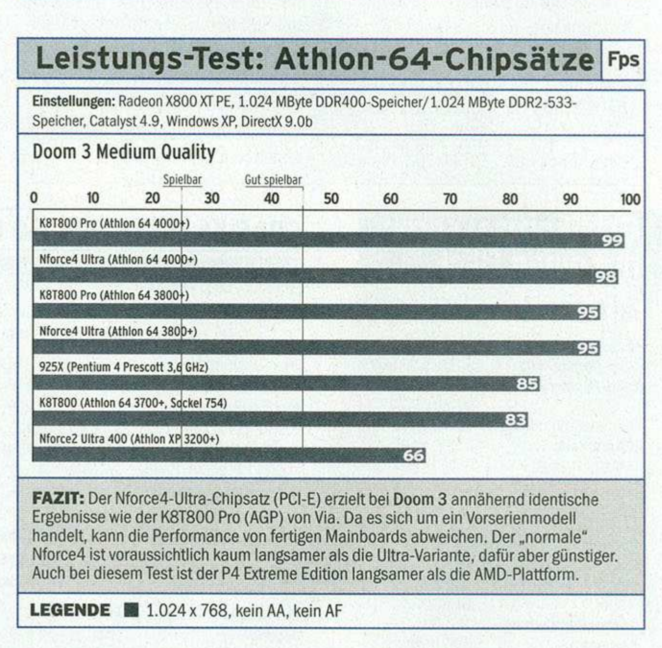
PCI Express für Athlon 64

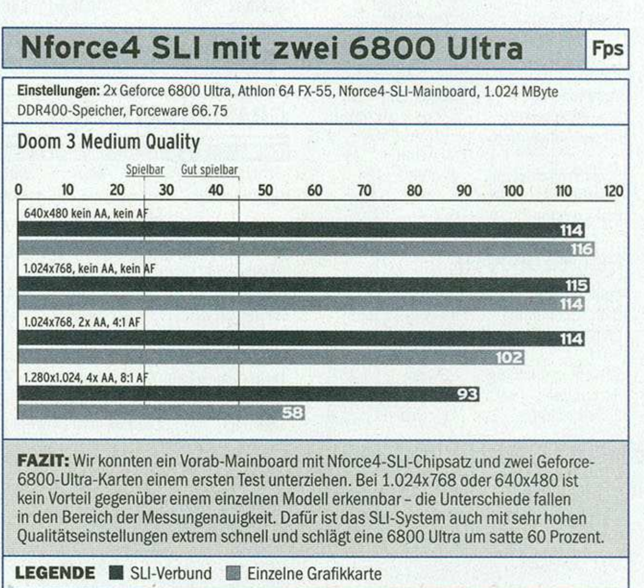
Neben den neuen High-End-CPUs schaffte es auch eine erste Referenzplatine mit Nforce4-Ultra-Chipsatz rechtzeitig zum Test. Nvidia bringt gleich drei Versionen für den Sockel 939 auf den Markt. Allen gemein ist die Unterstützung von PCI Express sowie dem zukünftigen Laufwerksstandard Serial-ATA-II. Wann Festplatten die höhere Übertragungsgeschwindigkeit (3 GByte/s) von SATA-II nutzen, ist noch nicht bekannt. Die „normale" Nforce4-Variante unterscheidet sich nur durch PCI-E und ein verbessertes RAID vom Vorgänger Nforce3. Das Besondere hierbei ist jedoch der Preis: Platinen mit dem neuen Chipsatz sollen lediglich 55 bis 75 Euro kosten. In Verbindung mit einem Athlon 64 3000+ oder 3200+ bauen Aufrüster so ein kostengünstiges Sockel-939-System mit zukunftssicherer PCI-Express-Unterstützung. Der getestete Nforce4 Ultra verfügt gegenüber der Standardausführung über eine integrierte Hardware-Firewall. Diese lastet die CPU deutlich weniger aus als die Software-Lösung von Nforce3 und dem einfachen Nforce4. In Spielen ist der Nvidia-Chipsatz genauso schnell wie Vias K8T800 Pro. Dabei sollte man natürlich bedenken, dass es sich um ein Vorserienmodell handelt und die Performance von fertigen Mainboards abweichen kann.

Doppelte Leistung?

Highlight der neuen Chipsatz-Serie ist der Nforce4 SLI, bei dem Sie erstmals zwei Nvidia-Grafikkarten gleichzeitig einsetzen können. Entsprechenden Mainboards liegt eine Steckbrücke bei, mit der leistungshungrige Spieler je zwei identische PCI-Express-Versionen von Geforce 6600 GT, 6800 GT oder 6800 Ultra kombinieren. Wir haben den Leistungs-Quantensprung getestet – erste vielversprechende Ergebnisse finden Sie im nebenstehenden Benchmark. (dm)







Hardware Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



KAUFEN!

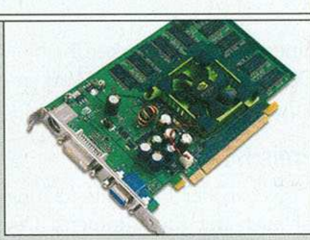
Neue Mobil-Grafikprozessoren



Mit der Ati Mobility Radeon 9800 und der Nvidia Geforce 6800 Go sind zwei frische GPUs für den reisenden Spieler auf dem Markt. Wer zu Weihnachten seine Bargeldbestände in ein Zocker-Notebook investieren will, sollte auf die neueste Mobilgrafik-Generation von Ati und Nvidia setzen. Sowohl Mobility Radeon 9800 als auch Geforce 6800 Go sind in Geräten ab der 2.000-Euro-Klasse verbaut. Dafür bieten sie auch Leistung satt – beispielsweise 59 (M18) beziehungsweise 65 Bilder pro Sekunde (NV41M) bei **Far Cry (dt.)**. Bei **UT 2004 (dt.)** sind es 102 Fps beim M18, der NV41M leistet 97 Bilder pro Sekunde (1.024x768, ohne AA und AF). Atis M18 taktet mit 351 MHz, die 256 MByte Grafikspeicher mit 297 MHz DDR. Der NV41M-Takt liegt bei 250 MHz, die 256 MByte GDDR2 sind mit 300 MHz DDR getaktet. Der einzige Hersteller, der derzeit den Ati-Chip verbaut, ist Dell. Die Nvidia-GPU wird von mehreren Herstellern wie etwa Cyber System (www.cyber-system.de) angeboten. (fm)

NICHT KAUFEN!

Nvidia Geforce 6200



Neue Billig-Grafikchips sollen das untere Preissegment beflügeln. Nvidias Geforce 6200 gelingt dies aber leider nicht. Nvidias jüngster Spross in der Geforce-6-Familie ist nur für PCI Express verfügbar. Aufhorchen lässt den Grafik-Gourmet die Shader-Modell-3.0-Unterstützung, die sonst nur in der Oberklasse geboten wird. Doch beim Blick auf die Platine weicht die Euphorie schnell: Dem mit 300 MHz getakteten Grafikchip stehen nur vier Pixel-Pipelines zur Verfügung – die Mittelklasse-Karten der Geforce-6600-Serie greifen auf acht Pipelines zurück. Der 128 MByte große DDR1-Speicher wird lediglich mit 128 Bit angebunden und taktet mit 275 MHz DDR. Im Testlabor lag das Ergebnis für **Far Cry (dt.)** bei nur 34 Bildern pro Sekunde in 1.024x768 Bildpunkten – wohl gemerkt ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung. Wer mit 200 Euro ungefähr das Doppelte investiert, bekommt mit einer Geforce 6600 GT und 75 Fps wesentlich mehr Bilder fürs Geld. (fm)

Grafikprozessoren auf einen Blick

Ati Radeon X700 XT

Codename:	RV410
Chip-Architektur:	8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt:	475 MHz/525 MHz DDR
Speicheranbindung:	128 Bit
Kartenpreis:	€ 199,-*
Preis-Leistung:	Gut

Ati Radeon X800 XT PE

Codename:	R420
Chip-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt:	520 MHz/560 MHz DDR
Speicheranbindung:	256 Bit
Kartenpreis:	€ 520,-*
Preis-Leistung:	Mangelhaft

Geforce 6600 GT

Codename:	NV43
Chip-Architektur:	8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt:	500 MHz/500 MHz DDR
Speicheranbindung:	128 Bit
Kartenpreis:	€ 240,-*
Preis-Leistung:	Gut

Geforce 6800 GT

Codename:	NV40
Chip-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt:	350 MHz/500 MHz DDR
Speicheranbindung:	256 Bit
Kartenpreis:	€ 400,-*
Preis-Leistung:	Ausreichend

TIPP DER REDAKTION

Zum Fest sorgt die Geforce 6800 GT für hervorragende Leistung – bei Asus in Form der V9999GT/TD auch zu einem günstigen Preis.

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	1,1 Sone	
Spartipp:	**Unsere aktuelle Top-Empfehlung bei den Grafikkarten bis 250 Euro ist auch gleichzeitig unser Preis-Leistungs-Tipp. Die flotte HIS-Platine kühlt flüsterleise mit nur 1,1 Sone.**							2,40
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 249,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,51
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 209,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,59
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	2,3 Sone	2,64
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	2,64
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,4 Sone	2,71
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,3 Sone	2,72
FX5900XTV	Albatron	€ 185,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	2,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 175,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,0 Sone	
Spartipp:	**Wer im Segment bis 250 Euro lieber zu einer Nvidia-Platine greifen möchte, wird bei Leadtek fündig. Die Geforce FX 5900 XT kostet nur 169 Euro.**							2,73
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,6 Sone	2,81
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 179,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	Passiv	2,89
FX5700U-TD128	MSI	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	0,9 Sone	2,89

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 535,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	
Top-Produkt:	**Die derzeit beste Grafikkarte kommt von HIS. Die Radeon X800 XT bietet eine exzellente 3D-Leistung und eine extrem leise Kühlung – allerdings bei einem Preis von über 500 Euro.**							1,40
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	1,40
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	1,43
NX6800U-T2D256	MSI	€ 519,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,43
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 519,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,47
Falcox X80 XT Platinum	Elsa	€ 499,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,48
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 529,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,49
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	
Spartipp:	**Leadtek liefert mit der A400 GT eine gute Preis-Leistungs-Alternative im oberen Grafikkarten-Segment. Der mit 350 MHz getaktete Grafikprozessor bietet dank flotten Speichers viel Leistung!**							1,49
AX 800 XT	Asus	€ 539,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,49
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 479,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	1,0 Sone	1,50
Geforce 6800 GT	Galaxy	€ 439,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	370 MHz/500 MHz DDR	1,4 Sone	1,51
Gladiac 940GT	Elsa	€ 429,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,5 Sone	1,52
Radeon X800 XT PE	Sapphire	€ 519,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,55
RX800 Pro-TD256	MSI	€ 435,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	1,57

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung	
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92	
7Klr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03	Spar-Tipp
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 179,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41	

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung	
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91	Spar-Tipp
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,13	
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,14	
996N	Yakumo	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,15	
Syncmaster 957P	Samsung	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	2,24	

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
Syncmaster 172x	Samsung	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,90
FP783	Benq	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	2,23
Imagequest Q17+	Hyundai	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	2,24
S1702C	Teac	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,25
XP17 TFT	Shuttle	€ 659,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	2,27

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
PSDM-HS94P	Sony	€ 749,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,98
VX910	Viewsonic	€ 529,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	2,13
Prolite E481S	Iiyama	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,33
Syncmaster 193P	Samsung	€ 729,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,44
190S5	Philips	€ 549,-	D-Sub	26 ms	2,52

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,95
A7V880-UAYZ	Asus	€ 75,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,00

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 105,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	
Spar-Tipp:	**MSI stattet sein K8T Neo-FISR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spielbetrieb kann der Prozessortakt leicht angehoben werden.**							1,67
K8V Deluxe	Asus	€ 115,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8N Pro Platinum	MSI	€ 120,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,81
KV8 Pro	Abit	€ 100,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,82

SOCKEL 939 (AMD ATHLON 64, ATHLON 64 FX)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung	
Abit AV8	Abit	€ 125,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,74	Spar-Tipp
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 170,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,96	
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,97	
A8V Deluxe	Asus	€ 120,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,01	

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung	
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)		
Top-Produkt:	**Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungspotenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt für eine hohe Stabilität.**							1,62	
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73	
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	–	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75	Spar-Tipp
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 90,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93	

SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	PCI-E-G/PCI-E/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
915P Neo2 Platinum	MSI	€ 160,-	915P	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	DDR2 (4)	1,79
AG8 + Third Eye	Abit	€ 150,-	915P	1 x16/3 x1/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR1 (4)	1,79
P5AD2 Premium	Asus	€ 270,-	925X	1 x16/2 x1/3/8xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR2 (4)	1,81
Lanparty 925X-T2	DFI	€ 215,-	925X	1 x16/3 x1/3/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	DDR2 (4)	1,88
D925XCV	Intel	€ 220,-	925X	1 x16/2 x1/4/4xSATA150	1.000 MBit/s	1-4 %	DDR2 (4)	2,13
P5GDC Deluxe	Asus	€ 170,-	915P	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR1 (2)/DDR2 (4)	3,24

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 320,-	200 MHz/220 MHz/250 MHz	CL2-2-2-5	
Top-Produkt:	**Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicher-Duett von Corsair vor allem für Overclocker interessant.**				1,68
VS256MB400	Corsair	€ 45,-	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-7	2,13
PC3200 Ultra Dual Channel	GEIL	€ 130,-	200 MHz/226 MHz/235 MHz	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 75,-	200 MHz/220 MHz/225 MHz	CL3-3-3-8	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 44,-	200 MHz/208 MHz/215 MHz	CL2,5-3-3-8	2,68

Die wichtigsten Spieler-CPUs

Pentium 4 540 (Prescott) (Boxed)
Hersteller: Intel **Takt:** 3,2 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 234,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Pentium 4 560 (Prescott) (Boxed)
Hersteller: Intel **Takt:** 3,6 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 444,-* **P/L:** Mangelhaft
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Athlon XP 3000+ (Barton)
Hersteller: AMD **Takt:** 2,1 GHz
Sockel: A (462) **FSB:** 400
Preis: € 154,-* **P/L:** Gut
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3200+ (Winchester) (Boxed
Hersteller: AMD **Takt:** 2 GHz
Sockel: 939 **FSB:** 400
Preis: € 219,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

TIPP DER REDAKTION
AMD hat zum Weihnachtsgeschäft den Sockel 939 auch für die Modelle 3000+ und 3200+ geöffnet. Somit ist der Zukunfts-Steckplatz mit PCI-Express-Unterstützung endlich für alle erschwinglich.

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze

Nforce4
Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754/939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express, SLI-Unterstützung

K8T890
Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754/939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 Mbit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express

Intel 875
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Northwood/Prescott), Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/nein/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: RAID (ICH5R Southbridge)

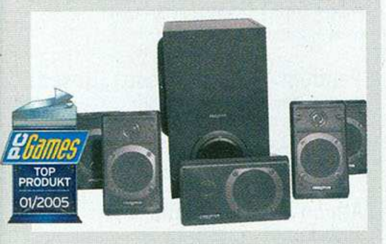
Intel 925X
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Prescott), Celeron (Prescott)
Sockel: 775
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR2 400-DDR2 533
Besonderheiten: DDR2-Arbeitsspeicher, PCI Express

TIPP DER REDAKTION
Der Nforce4 führt derzeit die Liste der wichtigsten Chipsätze an. Auch ohne SLI-Betrieb hat der Nvidia-Chipsatz einen deutlichen Vorsprung vor seinem Mitbewerber auf der AMD-Plattform.

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

Neueinsteiger

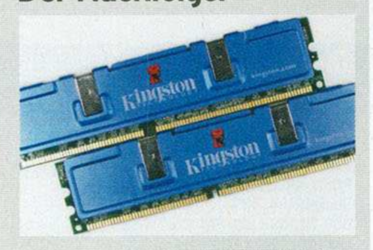
T5900
Frischzellenkur



Der hölzerne Subwoofer der Creative-Anlage schafft 22 Watt RMS, der Center bringt es auf 20 Watt RMS-Leistung. Die restlichen Satelliten steuern jeweils acht Watt RMS bei. Dank guter Hoch- und Mitteltöner in den Frontsatelliten wird dieser Tonbereich sauber dargestellt. Wie bei allen neuen Creative-Systemen ist der Subwoofer etwas unterdimensioniert – leichte Schwächen im Tieftonbereich sind unüberhörbar. (fm)

Hersteller: Creative **Preis:** € 85,-*
Kategorie: Soundsystem
Webseite: de.europe.creative.com **WERTUNG: 1,90**

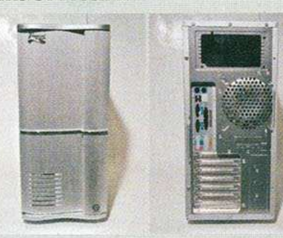
KHX3500AK2/1G
Der Nachfolger



Nach dem großen Erfolg der KHX3500K2-Speicherserie steckt nun der Nachfolger KHX3500AK2 im PC-Games-Testcenter. Bei unserem AMD-System mit Nforce2U-Platine lassen sich die beiden 512-MByte-Riegel zwar auf 215 MHz DDR takten, beim Latenz-Tuning ist jedoch im DDR400-Betrieb bei CL2,5-3-3-7 Schluss. Fazit: Das Modulpärchen KHX3500AK2/1G bietet befriedigende Leistung zu einem akzeptablen Preis. (fm)

Hersteller: Kingston **Preis:** € 249,-*
Kategorie: Arbeitsspeicher
Webseite: www.kingston.com **WERTUNG: 2,38**

TSUNAMI VA3000-SNA
Silbermann



Hinter der großen Metalltür des Tsunami verbergen sich vier 5,25- und zwei 3,5-Zoll-Schächte. Zusammen mit den entkoppelten HD-Rahmen stehen sieben 3,5-Zoll-Einbauplätze zur Verfügung. Die Kühlleistung ist dank der Alubauweise und der vorhandenen Gehäuselüfter sehr gut, die CPU wird nur 46 °C warm. Allerdings ist die Geräuschentwicklung mit 4,4 Sone inakzeptabel, eine Lüftersteuerung ist hier nachzurüsten. (fm)

Hersteller: Thermaltake **Preis:** € 129,-*
Kategorie: PC-Gehäuse
Webseite: www.thermaltake.com **WERTUNG: 1,81**

CPU-KÜHLER

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit	Wärmeentwicklung	Geeignet bis	Wertung
XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	Thermalright	€ 60,-	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,60
Top-Produkt:	**Unsere neue Referenz bei den CPU-Kühlern passt auf fast jeden Sockel und ist im 7-Volt-Betrieb mit 0,1 Sone faktisch unhörbar. Aber auch bei 12 Volt macht der XP-120 mit optionalem Papst-Lüfter eine gute Figur.**							
Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,61
NB-Cool Scraper	Blacknoise	€ 58,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,68
Ultra Vortex	Cooler Master	€ 34,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,69
NB-Cool Tower	Blacknoise	€ 54,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	3,9/0,7 Sone	54/54 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,74
Vortex Dream	Cooler Master	€ 23,-	478/754/939/940	Kupfer	5,7/0,9 Sone	55/59 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,74
CNPS7000B-Cu	Zalman	€ 49,-	A/478/754/939/940	Kupfer	1,7/0,5 Sone	54/56 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,78
Hyper 6	Cooler Master	€ 50,-	478/754/939/940	Kupfer	3,0/2,1 Sone	54/57 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,83
Radial 64 Papst	EKL	€ 30,-	754/939/940	Alu/Kupfer	1,4/0,2 Sone	57/68 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,84
TR2-M6 (K8)	Thermaltake	€ 15,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,1/0,2 Sone	54/65 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,85
Pipe101 (Silentcat)	Thermaltake	€ 34,-	754/939/940	Kupfer	2,1/0,2 Sone	56/70 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,88
Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 139,-	754/939/940	Kupfer	3,1/0,2 Sone	56/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,89
Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,0/0,2 Sone	55/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,91
FCS-50	Sythe	€ 50,-	478/A/754/939/940	Kupfer	8,9/0,5 Sone	53/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	2,05

NETZTEILE

Modell	Hersteller	Preis	Ges./Comb. (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentw. (3D)	Wertung
BQT P4-400W-SW1,3	Be Quiet!	€ 79,-	400/220 Watt	28/40/20 Ampere	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Top-Produkt:	**Unser Spitzenreiter bei den Netzteilen liefert hohe Leistung bei einer geringen Lautstärke von nur 0,6 Sone. Dabei bleibt das Gerät mit einer Temperatur von 34 Grad verhältnismäßig kühl.**						
QT-02400 G	Qtechnology	€ 90,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	2,09
FSP350-60PN (ichbinleise)	Fortron Source	€ 99,-	350/220 Watt	28/30/18 Ampere	0,5/1,4 Sone	39 Grad Celsius	2,15
EFN-300 Fanless	Etasis	€ 174,-	300/180 Watt	23/25/18 Ampere	0/0 Sone	48 Grad Celsius	2,28
UN-380PFC	Ultron	€ 40,-	380/200 Watt	21/25/14 Ampere	0,6/1,7 Sone	31 Grad Celsius	2,29
True 430P	Antec	€ 88,-	430/- Watt	28/36/20 Ampere	1,2/1,7 Sone	30 Grad Celsius	2,32
▶ LP-9960-PFC (Spar-Tipp)	Acmax	€ 39,-	520/319 Watt	33/42/24 Ampere	1,0/1,0 Sone	40 Grad Celsius	2,34

ATX- GEHÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Montagepl.	Lüfterpl.	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
X-Alien	Levicom	€ 129,-	7/5	6(6)	Leicht (6,0 Kilo)	45/52/28 °C	48 dB(A), 5,4 Sone	1,77
Stacker	Cooler Master	€ 155,-	5/12	3(5)	Schwer (17,0 Kilo)	41/53/28 °C	40 dB(A), 3,0 Sone	1,79
PC-V1000	Lian Li	€ 234,-	6/5	2(2)	Normal (8,5 Kilo)	44/58/30 °C	38 dB(A), 2,7 Sone	1,80
▶ Super Lanboy (Spar-Tipp)	Antec	€ 97,-	6/3	2(2)	Sehr leicht (4,0 Kilo)	46/52/29 °C	42 dB(A), 3,3 Sone	1,82
Praetorian (PAC-T01)	Cooler Master	€ 131,-	6/4	4(4)	Leicht (6,0 Kilo)	44/48/30 °C	46 dB(A), 4,4 Sone	1,82

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Lautheit	Wertung
WD740GD	Western Digital	€ 189,-	SATA	74 GByte	10.000	8 MByte	1,7 Sone	1,33
Top-Produkt:	**Die Western-Digital-Platte bietet eine exzellente Zugriffszeit. Trotz der hohen Anzahl von 10.000 Umdrehungen pro Minute ist die Platte mit 1,7 Sone angenehm leise.**							
HDS722525VLSA80	Hitachi	€ 174,-	SATA	250 GByte	7.200	8 MByte	0,8 Sone	1,54
HDS722512VLSA80	Hitachi	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,58
HDS722525VLAT80	Hitachi	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,4 Sone	1,64
ST3200822A	Seagate	€ 109,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,72

DVD-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVD	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
▶ Starspeed D16 (Spar-Tipp)	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82
DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 18,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 30,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	1,43
Spar-Tipp:	**Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.**				
▶ Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 48,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	1,95

MAUS-TASTATUR-KOMBINATIONEN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop MX	Logitech	€ 63,-	Kabellos	PS/2, USB	1,57
Top-Produkt:	**Logitechs Desktop-Flaggschiff eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte. Nach wie vor unsere Nummer eins bei den Maus-Tastatur-Kombinationen!**				
Wireless Optical Desktop Comfort Edition	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2, USB	1,75
Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 75,-	Kabellos	PS/2, USB	1,77
Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2	1,86
Cordless Desktop LX501	Logitech	€ 59,-	Kabellos	PS/2, USB	1,87

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	
Top-Produkt:	**Das Mouse Pad XXL eignet sich aufgrund seiner gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer geringen Abtastrate zocken!**				**1,34**
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44
Lightpad Precision	Revoltec	€ 18,-	29 x 24 cm	7 mm	2,01
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50,-	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05

Spar-Tipp

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	
Top-Produkt:	**Unsere neue Referenz bei den Eingabe-Nagern setzt auf einen echten Klasse-1-Laser für die optische Abtastung. Das neue Design bietet sogar eine Batteriestandsanzeige.**					**1,26**
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Diamondback	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	USB	1.600 dpi	1,59
Viper 1000	Razer	€ 42,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 156,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 52,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
FF380 Force Feedback	Trust	€ 47,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
Formular GP Racing	Logitech	€ 33,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 52,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 29,-	13 + Schubr.	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 28,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 24,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Dual Action Gamepad	Logitech	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 76,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 287,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 49,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Ja	Nicht vorhanden	1,82
Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 40,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vibrationsfunktion	2,24

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	
Top-Produkt:	**Edel und stark: Das Logitech Z-3 klingt brillant und ziert jeden Schreibtisch. Das System lässt sich bequem über eine Kabelfernbedienung steuern.**				**1,99**
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	2,24
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 37,-	2+1	29 Watt	2,43

Spar-Tipp

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34
P580	Creative	€ 59,-	5+1	47 Watt	2,49
XPS 510 Classic	Hercules	€ 42,-	5+1	29,5 Watt	2,88

Spar-Tipp

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausgänge	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy 2 ZS Platinum	Creative	€ 159,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,48
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	
Top-Produkt:	**Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Anschlüsse in hervorragender Qualität.**				**1,70**
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 309,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
RAM: Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte: Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil: Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse: Levicom X-Alien	€ 139,-

Der Intel-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Pentium 4 540 (Sockel 775, 3,2 GHz)	€ 234,-
Kühler: boxed	
Hauptplatine: MSI 915P Neo2 Platinum	€ 149,-
RAM: Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte: Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil: BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PC-Games-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939)	€ 219,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
RAM: Kingston KHX3500AK2/1G	€ 249,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil: Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse: Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

Rossis Rumpelkammer





Wenn Sie in nächster Zeit etwas vor Ihrer Haustür hören, machen Sie lieber nicht auf und sehen nach.

Ja, genau – Weihnachten steht mal wieder vor der Tür. Man mag mich jetzt für einen Spielverderber halten, aber inzwischen geht mir Weihnachten mächtig auf die Pfeffernüsse. Die Älteren unter uns können sich vielleicht noch an Zeiten erinnern, als es zu Weihnachten schneite. Das war stimmig und hatte Stil. Heiligabend pflegt zwar noch immer am 24. Dezember einzutrudeln, aber inzwischen findet die Veranstaltung nicht mehr im Winter statt. Weihnachten wird von Jahr zu Jahr wärmer – und nasser! Der Weihnachtsmann hat sich schon längst umgestellt, lässt seinen Schlitten nicht mehr von Rentieren ziehen, sondern von Robben, und der rote Mantel ist praktischem Ölzeug gewichen. Nur noch eine Zeitfrage, bis er ganz auf ein Boot umsteigt. Künftige Generationen werden den Christbaum wahrscheinlich nicht mehr mit Kugeln, künstlichem Schnee und Kerzen schmücken, sondern greifen zu kleinen Taucherbrillen und Regenschirmchen. Während der alljährlichen Regenfälle mag sich bei mir jedenfalls keine festliche Stimmung einstellen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossi Rumpelkammer
COMPUTEC MEDIA AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Die Kappe

Hi,

ich war auf der Games Convention und hatte mir vorgenommen, nicht ohne Ati- oder ***Half-Life****-Kappe oder T-Shirt nach Hause zu gehen. Da es* ***Half-Life 2*** *gar nicht gab und Ati am Sonntag keine Kappen und Shirts mehr hatte, fragte ich Leute, die eine hatten, ob sie mir ihre geben würden. Na ja, man kann sich's ja denken ... Die Messe schloss und ich ging raus. Da standen Leute vom Ati-Stand und ich quatschte sie auf Englisch an: „Kann ei häf a käppie, plies?" Das war so peinlich! Da sagte einer: „Weil du es versucht hast, bekommst du zwei Schlüsselbänder." Von diesen Dingern hatte ich so viele, ich sah aus wie ein Weihnachtsbaum! Bitte besorgt mir so ein Shirt oder eine Kappe!*

MFG: Florian Rödiger

Ich habe deine Mail aus zwei Gründen abgedruckt. Zum einen, weil ich es sehr interessant finde, wie sich die Kinder heutzutage einen Weihnachtsbaum vorstellen (passt halt so wunderbar zum Vorwort), und zum anderen, weil es schon Mut braucht, sich zweimal öffentlich zum Affen zu machen; einmal auf der GC und einmal hier. Schon erstaunlich, wie sich manche Leute so für eine olle Mütze erniedrigen. Du wirst sicher einsehen, dass wir hier kein Herrenausstatter sind, der noch dazu für umme arbeitet und selbst die Versandkosten aus eigener Tasche zahlt. Und da diese Shirts und Kappen fast nur singulär und nie in Rudeln aufzutreten pflegen, ist deren Verbreitung arg eingeschränkt. Auch wenn es dein Weltbild erschüttert: Du bist nicht der Einzige, der so etwas haben will. Ich habe zwei Nachrichten für dich, eine gute und eine schlechte. Die gute: Ich hab spontan beschlossen, diesmal eine dieser Mützen und ein Shirt als Preis für „Das intime Quiz" (siehe unten) lockerzumachen. Die schlechte Nachricht: Auch diesmal wirst du wahrscheinlich Konkurrenz haben. Aber immerhin noch besser als überhaupt keine Chance!

Richtigstellung

Liebe PC Games,

in der 11/04 leiten Sie den Testbericht über das Spiel ***Rome: Total War*** *mit der Angabe ein, der 1. Punische Krieg habe um das Jahr 60 v. Chr. stattgefunden. Ich darf Sie höflichst darüber informieren, dass diese militärische Auseinandersetzung bereits in den Jahren zwischen 264 und 241 v. Chr. stattfand.*

Mit freundlichen Grüßen: Hannes Freinberger

Sie haben natürlich vollkommen Recht. Wir sind untröstlich, dass uns so ein elementarer Fehler unterlaufen konnte, was den Test für das Computerspiel natürlich verfälschte. Hier eine kurze Richtigstellung: Der erste Punische Krieg wurde von 264 v. Chr. bis 241 v. Chr. zwischen Römern und Karthagern (lat.: Punier) ausgetragen. Der karthagische Feldherr Hannibal brachte Rom zunächst durch eine Reihe taktisch genial geführter Schlachten an den Rand der Niederlage. Die Römer gingen daraufhin zu einem langjährigen Abnutzungskrieg über und siegten schließlich in der Schlacht von Zama unter ihrem Feldherrn Scipio dem Älteren. Der Krieg entschied den Kampf der beiden Städte um die Vorherrschaft im Mittelmeerraum endgültig zugunsten Roms. Wer sich dennoch das Spiel kaufen möchte, kann bedenkenlos zugreifen, da sich an unserer Wertung und am Inhalt des Tests sonst nichts geändert hat. Hallo? Noch alle da? AUFWACHEN!

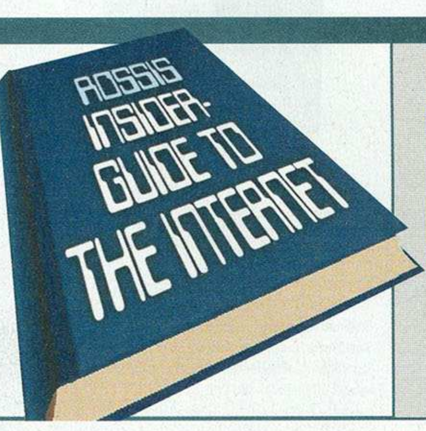
Nässe

Hallo Rainer,

seit einiger Zeit verfolge ich hier die Diskussion um den richtigen Versand der PC Games. Ich denke, das Problem ließe sich sehr leicht lösen, wenn ihr einfach einen festeren Umschlag dafür verwenden würdet. Dieses dünne Ding, in dem ihr die PC Games immer auf die Reise schickt, kann ja nicht sonderlich gut schützen. Etwas dickeres Papier wäre auch nicht viel teurer und schützt besser vor Nässe und Beschädigung! Denkt mal darüber nach.

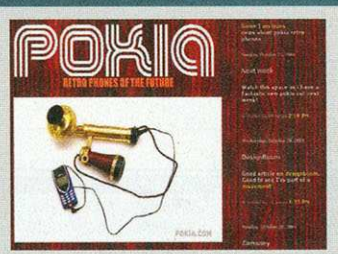
Grüße: Roland

Manchmal denke ich, wir könnten die PC Games in einem gepolsterten Stahlschuber versenden und einige würden immer noch behaupten, eine

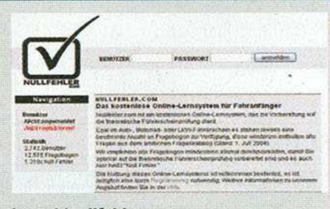




http://www.stupid.com
Ihr sucht noch schnell ein echt originelles Geschenk? Auf dieser Seite findet ihr die bekopptesten Geschenkideen der Welt. Nicht unbedingt jedermanns Geschmack, aber allesamt echt abgefahren. Der Name ist Programm.



http://www.pokia.com
Und weil wir grad beim Thema „bekloppt" sind: Wer aus seinem faden Handy mal etwas wirklich ... äh ... Ungewöhnliches basteln will, sollte diese Seite besuchen.



http://nullfehler.com
Ständig Unfug ist ja auch fad; darum zum Abschluss mal ein echt nützlicher Link für alle, die vorhaben, demnächst den Führerschein zu machen. Ein kostenloses Online-Lernsystem, das zur Vorbereitung auf die theoretische Führerscheinprüfung dient.

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

beschädigte Zeitschrift zu bekommen. Ich selbst habe eine Motorradzeitschrift im Abo (welche, sag ich nicht), die gänzlich ohne schützende Umhüllung zugeschickt wird. Auch meine Fernsehzeitschrift kommt splitternackt ins Haus. Hinzu kommt noch meine Tageszeitung, die ausgesprochen empfindlich auf Nässe reagiert. So gut wie nie ist eines dieser Druckwerke durch H2O konterminiert oder beschädigt. Und dabei verwende ich einen preiswerten Briefkasten aus dem örtlichen Baumarkt – gänzlich ohne Wasserpumpe oder eingebauten Fön und mit einem genormten Einwurfschlitz. Mein Wohnort fällt weder durch ungewöhnliche Trockenheit noch durch sonderlich sensible Briefträger auf. Dennoch sind mir diesbezügliche Probleme unbekannt. Ich vermute schon fast, dass hier eine Verschwörung oder übernatürliche Kräfte am Werk sind. An dieser Stelle bitte die Melodie von **Akte X** pfeifen.

los am selben Platz verweilt und keinerlei Ambitionen bezüglich eines Ortswechsels an den Tag legt. Da wir hier relativ weitläufige Büros haben, wäre es auch ausgesprochen anstrengend, ständig dem Rechenknecht zu folgen. Allerdings kann da schon ein simpler Stuhl auf Rollen Wunder wirken. Und solange der PC nicht den Lift benutzt, würde es so schlimm nicht werden. Aber nun im Ernst: Woher sollen wir wissen, warum dein Computer nicht mehr läuft? Ich besitze zwar eine USB-Kristallkugel, aber die funktioniert nicht sonderlich gut. Selbstverständlich helfen wir dir aber gerne. Schick uns einfach deinen PC vorbei. Immer wenn die Hardwarejungs ein wenig Zeit haben, werden Sie sich seiner annehmen. Von heut auf jetzt geht das natürlich nicht. Bereite dich auf eine kleine Wartezeit vor. Aber länger als drei bis vier Monate sollte eine ausführliche Diagnose deines Problems nicht in Anspruch nehmen.

Problemfall

Hallo Rossi,

mein Rechner läuft nicht mehr, was geht da denn schief? Hoffe, du oder die Hardware-Kollegen können mir helfen.

Grüße: VortY

Spontan würde ich sagen, dass es eher ein Problem wäre, wenn der Rechner läuft. Ich schätze es sehr, dass mein PC stets regungs-

Mehr Nässe

Hallo,

ich lese die PC Games schon lange, aber etwas stört mich daran. Ich lese sie gerne während des Badens. Ab und zu passiert es, dass sie ins Wasser plumpst. Danach kann ich sie zwar weiterlesen, aber das Umblättern fällt mir schwer, da die Seiten aneinander haften. Nachdem die PC Games zwei bis vier Tage später trocken ist, kann man sie wieder le-

Homepage des Monats

http://www.james-bond007.tk

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Homepage unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.

Tobias Rieper betreibt eine kleine, aber feine Homepage, die alles für Fans von 007 bereithält. Etwas flügellahm, aber dafür relativ umfangreich. Bond-Fans sollten unbedingt mal reinschauen.



Das intime Quiz



An dieser Stelle findet ihr jeden Monat „Das intime Quiz". Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:

Frank „harte Ware" Mischkowski produziert in seiner Freizeit ...

a) Nur Mist
b) Reichlich Abgase
c) Musik
d) Kleine Porzellanfiguren zum Sammeln

Im Vormonat war die richtige Antwort „b" (warum haben eigentlich so viele auf „d" getippt?) und Ingo Fuchs ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats

Was hier fotografiert wurde, war mir auf den ersten Blick nicht so ganz klar. Das Remake von **Dawn of the Dead**? Christopher Bergmann versicherte mir jedoch, dass das Bild bei einer LAN-Party entstand. Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat: Ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



sen. Das Problem ist jedoch, dass sie sich dann wie ein Tampon aufgeplustert hat, was ein sehr erschreckender Anblick ist. Wie wäre es, wenn die PC Games in Zukunft mit wasserfestem Papier ausgestattet würde?

Mit freundlichen Grüßen: André Binder aus Dortmund

Natürlich können wir den einwandfreien Zustand unseres Magazins nur bei sachgemäßem Umgang garantieren. Ein Gebrauch unter Wasser fällt nicht in diese Kategorie! Selbstverständlich wäre es denkbar, Papier zu verwenden, welches einige Minuten lang gegen Wasser resistent ist, aber da Seife und Badeschaum die Oberflächenspannung des Wassers verändern, ginge das nur mit Papiersorten, die sich aus Gründen des Umweltschutzes von selbst verbieten. Zudem hält die Farbe daran nicht sonderlich gut und bunter Badeschaum auf den Seiten wäre zwar spaßig, die Lücken im Text jedoch nicht. Ein weiterer Nachteil wäre, dass dieses Papier lange nicht so reißfest ist und man die PC Games dann nicht mehr so gut als Behelfsschlitten verwenden könnte. Wenn jetzt jemand meckert, dass unser Papier kratzt, melde ich mich krank.

Die Fehlerquelle

Hallo Herr Rosshirt,

ich habe Ihre Computerzeitschrift gekauft und wollte die Demo installieren, aber es ging nicht. Jetzt habe ich es einfach mal mit einer anderen Demo versucht, da geht es. Was könnte ich da machen? Schicken Sie mir mal bitte für was für einen Rechner!

MFG: Daniel Kosse

Die Demo ging nicht? Donnerwetter, die Kunst der Kurzfassung beherrschen Sie im Gegensatz zu den Grundregeln der Grammatik perfekt. Zumindest besser als ich die Kunst des Weissagens. Ich kann Ihnen da nur raten, herauszufinden, was die eine Demo von der anderen unterscheidet. Davon ziehen Sie einfach alles ab, was mit dem Inhalt des Spiels zu tun hat, und schon haben Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit die Fehlerquelle gefunden. Ich kann Ihnen sogar noch sagen, wie Sie das Problem dann lösen! Da die Demo auf meinen PC funktioniert hat, müssen Sie lediglich noch Ihren Rechner mit dem meinen vergleichen und – schwupps – schon haben Sie die Lösung für Ihr Problem.

Aufgeführt

Hi Rossi,

bei mir stellt sich die Frage, ob du nun Fürth hasst oder Nürnberg, denn ihr wart ja auch in Nürnberg stationiert. Und jetzt erzähl mir nicht, dass du beide Städte gleichermaßen hasst/liebst, denn das kann weder ein Nürnberger noch ein Fürther, das kann nur einer, der außerhalb lebt – und das sind Bauern!

Beste Grüße: Eugen aus Nürnberg

Könnten wir dieses Thema an dieser Stelle jetzt vielleicht mal beenden? Ich will mich an dieser kindischen Feindschaft zwischen Nürnbergern und Fürthern nicht beteiligen. Ich habe nichts gegen Fürth. Ich kenne Fürth gar nicht. Ich komme echt nur hierher, um zu arbeiten. Wohnen tu ich in Nürnberg und meine gesamte Freizeit verbringe ich auch dort. Fürth riecht weder schlecht noch hat es schlechtere Gebäude und die Leute kommen mir auch nicht anders vor; wahrscheinlich ist es sogar eine recht angenehme Stadt. Leider hab ich keinerlei Veranlassung, dort mehr als meine Arbeitszeit zu verbringen, was für die malerische Stadt Fürth ein weiterer Vorteil ist.

Müllmann

Hallo Rossi,

wie ich anhand meiner letzten Mail festgestellt habe, bekommt man sogar Antwort auf den letzten Müll, den man dir schreibt. Vielleicht solltest du dein Outfit in der nächsten Ausgabe dahingehend ändern und dich zu einem schicken Orange im Müllabfuhr-Style durchringen.

Karl Gaul

Ich war bisher immer der Meinung, dass es ein Gebot der Höflichkeit ist, halbwegs ernsthafte Fragen auch zu beantworten. Tut mir Leid, wenn du das nun negativ siehst. In dem Fall war die Lösung schnell gefunden: Ich habe deine E-Mail-Adresse in die Spam-Liste übernommen. Orange steht mir nämlich nicht.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

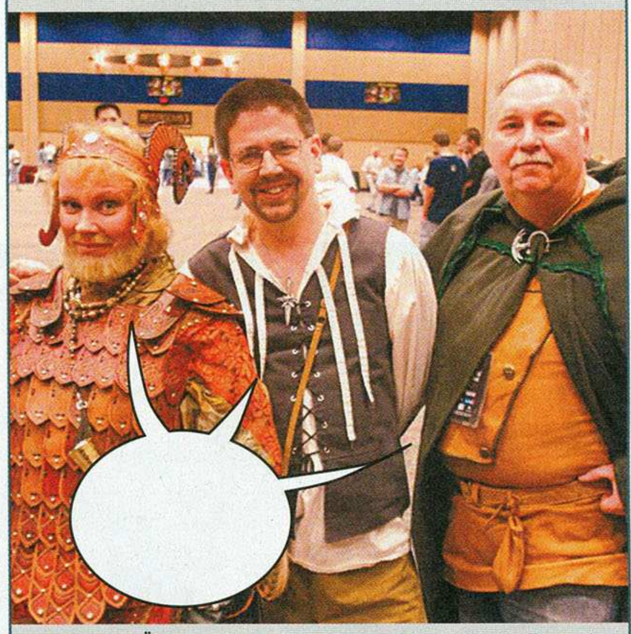


JAU, WIR SCHAFFEN DAS Die Star-Wars-Showtruppe schwört sich kollektiv auf den Besucheransturm der Games Convention ein.

Großes Lob an die PC-Games-Leser: Was Monat für Monat in der Redaktion an Schnappschuss-Vorschlägen eintrifft, ist einfach unglaublich. Auch diesmal fiel uns die Wahl schwer – Manuel Weist aus Bergisch Gladbach hat schließlich das Rennen gemacht und darf sich auf einen Karton mit aktuellen PC-Spielen freuen. Herzlichen Glückwunsch! Wir sind gespannt, ob die Vorweihnachtszeit ähnlich ergiebig ist wie der vergangene Monat – machen Sie mit!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. Dezember 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



TRIO MIT VIER FÄUSTEN Die diesjährige Everquest-Fan-Fair lockte Tausende von Fans nach New Orleans – nicht alle Bärte bestanden den Zupftest ...

X-MAS IST COOL!

SPECIAL OFFER !

PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

FÜR ALLE HANDYS

<NAME> ruf mich an! 44801

Scheiß ... <Name> 44489 · Fan van <Dein Verein> 44784 · I ♥ <Name> 44418 · Für <NAME> 44564 · <NAME> COOLE SAU 44764

In Love With <NAME> 44500 · für <NAME> 44513 · FUCK OFF <NAME> 44773 · <Name> Wo bist Du ? 44805 · Handy von <NAME> 44763 · MEIN STERN <NAME> 44509

SMS mit: "PGY" + Bestellnummer und einem Namen an 86688* (z.B.: "PGY 42418 Heike")
Pix an deine(n) Liebste(n) schicken ?: Hinter der Bestellung einfach die Zielrufnummer eingeben !

des TOP-HITS Monats

-Miss Marple- Best.Nr. 81814
-Personal Jesus- Best.Nr. 82557

Power Ringtones

Genial!: Polyphon und monophon

CHART-BREAKER

82557 Personal Jesus TOP-HIT
82555 Pump It Up NEU
82554 Die Lust am Überleben NEU
82553 Sick and Tired NEU
82547 Obsession NEU
82546 Guilty NEU
82544 These Words NEU
82543 Willkommen NEU
82542 Perfekte Welle NEU
82541 Tell Me NEU
82540 My Place NEU
82489 Dr Alte Holzmichl
82461 Dragostea din tei
82539 Aus & Vorbei
82538 How Come
82537 Burn
82536 Chocolate (Choco Choco)
82535 Veo Veo
82534 Space Taxi
82533 This is the world we live in
82521 This Love
82522 Troy
82523 Forca
82524 Let's Get It Started
82525 La Promesse
82526 Shorty Doowop
82527 We Are
82528 Chocolate
82529 Breaking The Habit
82496 Save your kisses for me
82495 F U Right Back
82494 Breaking the habit
82493 Unnatural Blond
82492 Mein Block
82491 Consequence of love
82490 Sunshine after Rain
82488 Martinee
82466 F**k it
82465 Ich, Roque
82464 Brennende Liebe
82463 Unser Haus
82455 Suga Suga
82454 My Band
82453 If I Ain't Got You
82452 I'm Still in Love With You
82439 Yeah
82438 Left Outside alone
82436 Strong
82435 Can't wait until tonight

MOVIE UND KULT

81764 Das A-Team
81174 Das Boot
81865 Raumschiff Enterprise
81814 Miss Marple
81182 Die Maus
81164 Miss. Impossible
81809 Der Pate
82344 Sex And The City
81819 Mana Mana
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
82460 Summer In The City
82459 Highway to Hell
82458 Lambada
82457 It's Raining Men
82531 Football s coming home
81173 Heidi
81166 Biene Maja
81155 We Are The Champions
81862 Flipper (Titelmelodie)
82060 USA Hymne
81032 Anton aus Tirol
82520 10 kleine Negerlein
82519 Alf
82518 Biene Maja
82516 Bugs Bunny Show
82515 Come On Eileen
82514 Die Tagesschau
82513 Heidi
82512 Mendocino
82511 Relax
82510 Rocky
82509 YMCA
82508 Bezaubernde Jeannie
82507 Bob der Baumeister
82506 Carmen
82505 Die Moldau
82504 Die Zwei
82503 Die vier Jahreszeiten
82502 Griechischer Wein
82501 Hochzeitsmarsch
82500 Kaiserwalzer
82499 Kleine Nachtmusik
82498 Leuchtturm
82497 Verdammt ich lieb Dich
82473 Ghostbusters
82472 New York
82471 It's raining men
82470 Hurra der Pumuckel ist da
82469 Hells Bells
82468 Good save the queen
82344 Sex And The City
82343 Like Ice in The Sunshine
82342 Der dritte Mann
82341 Dallas
82340 Sexbomb
82339 Phantom der Oper
82338 Jackass

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens
Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY · BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN



Display-Cleaner 41016
T-MOBILE D
vorher · nachher
FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

REAL SOUNDS

Supercoole Sounds und witzige Geräusche, die Du als Klingelton oder SMS-Signal nutzen kannst.

36054 Sex, Sex, Sex
36055 Süsses asiatisches Girl
36057 Wilder Höhepunkt
36058 Wilde Nonne
36027 Schnarchen
36028 Eine Toilettenspülung
36052 Kötzeln total
36056 heftig Abkotzen
36059 Lesben freizügig
36060 Schulhofgeflüster
36061 verdorbene Luder
36062 Derbe Alte beim Sex
36063 Blutjunge Verführerin
36064 Flotter 3er
36065 Strenge Erzieherin
36066 Geile Klassenlehrerin
36067 Super Höhepunkt
36068 Zartes Vorspiel
36020 Geile Gespielinnen
36001 Klospülung
36002 Ein Lachsack
36021 Spass mit 2 Frauen
36004 Frau stöhnt
36005 Wiehern
36006 Eine Geisterlache
36007 Schrei eines Esels
36008 Kirchenglocken
36009 Sirene m. Explosion
36010 Gelächter
36012 USA Hymne
36014 Folter Schreie
36016 Krankes Lachen
36017 Lustiges Lachen
36019 verrücktes Lachen
36022 Ein alter Wecker
36023 Türklingel
36024 Eine Kirchturmglocke
36026 Kuckucksuhr

Für alle geeigneten Handys, siehe Deine Bedienungsanleitung

Display Movies

Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display!

Für alle Handys mit Farbdisplay





UND SO WIRD BESTELLT: www.handyfutter.de

Sende "PGY"+Bestell-Nr. an die **86688***

z.B. PGY 42187 für unser sexy Babe

PGY 42187

Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PGY" + Bestellnummer an

87555 **

Start PGY 42187

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

WÄHLE EINFACH 0190 849124 *** 1,86€/min · :0900545406 € 3,63/Min · :0900902325 SFR 4,23/Min

WAP Sende eine SMS mit "LINK" an die 86677

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGY + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

Fragen an die Redaktion

Monat für Monat erreichen uns Tausende von Leserbriefen und E-Mails. Wir freuen uns auf Ihre Meinung zu Artikeln und Testergebnissen, auf Anregungen und Kritik.

1. Vollversion Syberia

Das Spiel lässt sich problemlos installieren. Es ist jedoch unmöglich, es auch zu Ende zu spielen. Nach Erledigung aller Aufgaben in Valadilène wird die CD 2 angefordert – und die ist ja nun einmal bei der DVD-Version nicht vorhanden. Hier ist das Spiel zwangsläufig zu Ende. Gibt es Abhilfe?

W. Launhardt

JÜRGEN MELZER: Entscheiden Sie sich zu Beginn einfach für eine Vollinstallation – dann lässt sich das Adventure problemlos bis zum Schluss genießen. Viel Spaß damit!

2. Half-Life 2

Bislang euer bester Test. Endlich konkrete Aussagen, klasse Screenshots – habe sofort vorbestellt. Dabei sagte man mir, dass das Spiel einen Internet-Zugang voraussetzt. Stimmt das? Auch dann, wenn mich ***Counter-Strike Source*** *gar nicht interessiert? Und warum habt ihr das nicht geschrieben?*

Richard

THOMAS WEISS: Auch um die Gefahr von Raubkopien einzudämmen, besteht Valve auf einer Half-Life 2-Registrierung via Steam. Zum Redaktionsschluss der PC Games 12/04 war die Freischaltung noch nicht bekannt.

Klar, das Spiel ist sicherlich nahezu perfekt. Aber warum hat dann das Spiel ausgerechnet 96 Punkte, warum nicht 95, 97 oder gar 100?

Lukas Sommer

DIRK GOODING: Man muss schon mit der Lupe suchen, um Kritikpunkte zu entdecken. Wie Heinrich Lenhardt in seinem Kommentar geschrieben hat, hätten wir uns mehr von den packenden Teamkämpfen gewünscht. Zudem ist die Story stellenweise etwas verwirrend. Dies sind aber tatsächlich Kleinigkeiten.

Warum habt ihr nicht auf einen Test verzichtet wie andere Magazine? Die Wertung hätte man ja noch online nachreichen können.

Heiko

PETRA FRÖHLICH: Tests vor Ort bleiben auch künftig eine absolute Ausnahme für absolute Ausnahmespiele. Voraussetzung für PC Games ist in jedem Fall, dass mehrere Redakteure ohne Zeitdruck, ohne Aufsicht, ohne Zugeständnisse ausführlich spielen können – wie es im Falle von Half-Life 2 passiert ist. Nur dann können wir auch eine seriöse Wertung vergeben. Wie ernst wir dies nehmen, zeigt das Beispiel Vampires 2, für das wir aufgrund der kurzen Testzeit keine abschließende Beurteilung abgeben.

3. Versprochen ist versprochen

Leider gibt es keine Ausgabe, in der ich nicht die in der vorherigen Ausgabe angekündigten Demos und Testberichte vermisse (neueste Beispiele: ***NfS Underground 2*** *und* ***Leisure Suit Larry 8****). Und warum wird die November-Ausgabe am 23. Oktober (!) ausgeliefert und nicht wie früher in der ersten Woche des betreffenden Monats?*

Kai Gaube

CHRISTOPH HOLOWATY: Die spielbaren Demos und Testmuster werden uns – wie allen anderen Redaktionen – von den Herstellern zur Verfügung gestellt. Auf überraschende Verschiebungen haben wir natürlich keinen Einfluss. Aktuelles Beispiel: Pirates. Auch die Demo von Need for Speed Underground 2 hat sich um einen Monat verschoben und ist erst diesmal auf der Heft-DVD vertreten. Den Test zu Larry 8 haben wir bewusst vertagt – das Adventure lebt zum großen Teil vom Sprachwitz, zum Test lag indes nur die US-Version vor. Zur Erscheinungsweise: Die Heft-Nummerierung ist seit vielen Jahren nicht (mehr) identisch mit dem Kalendermonat. Ein Grund: Zwölf Vier-Wochen-Ausgaben verteilen sich auf 52 Wochen eines Jahres – dadurch kommt es zu Verschiebungen. Zur leichteren Orientierung steht auf dem PC-Games-Titelblatt zusätzlich der entsprechende Monat.

4. Fable für PC?

Als ich das letzte Mal bei meinen Kumpel auf der Xbox gezockt habe, hat er mir das Rollenspiel ***Fable*** *gezeigt. Das Spiel ist der Hammer. Er meinte sogar, dass es für PC rauskommt. Wenn ja, wann?*

Steffen

THOMAS WEISS: Nach aktuellem Stand der Dinge bleibt Fable ein Xbox-Spiel – auch wenn Peter Molyneux stets eine PC-Version als „wünschenswert" bezeichnet hat. Ähnlichen Spielwitz wie Fable dürfte in Kürze World of Warcraft versprühen, allerdings nur online. Eine testfähige Version zu Blizzards Rollenspiel erwarten wir in den nächsten Wochen.

So erreichen Sie uns:

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

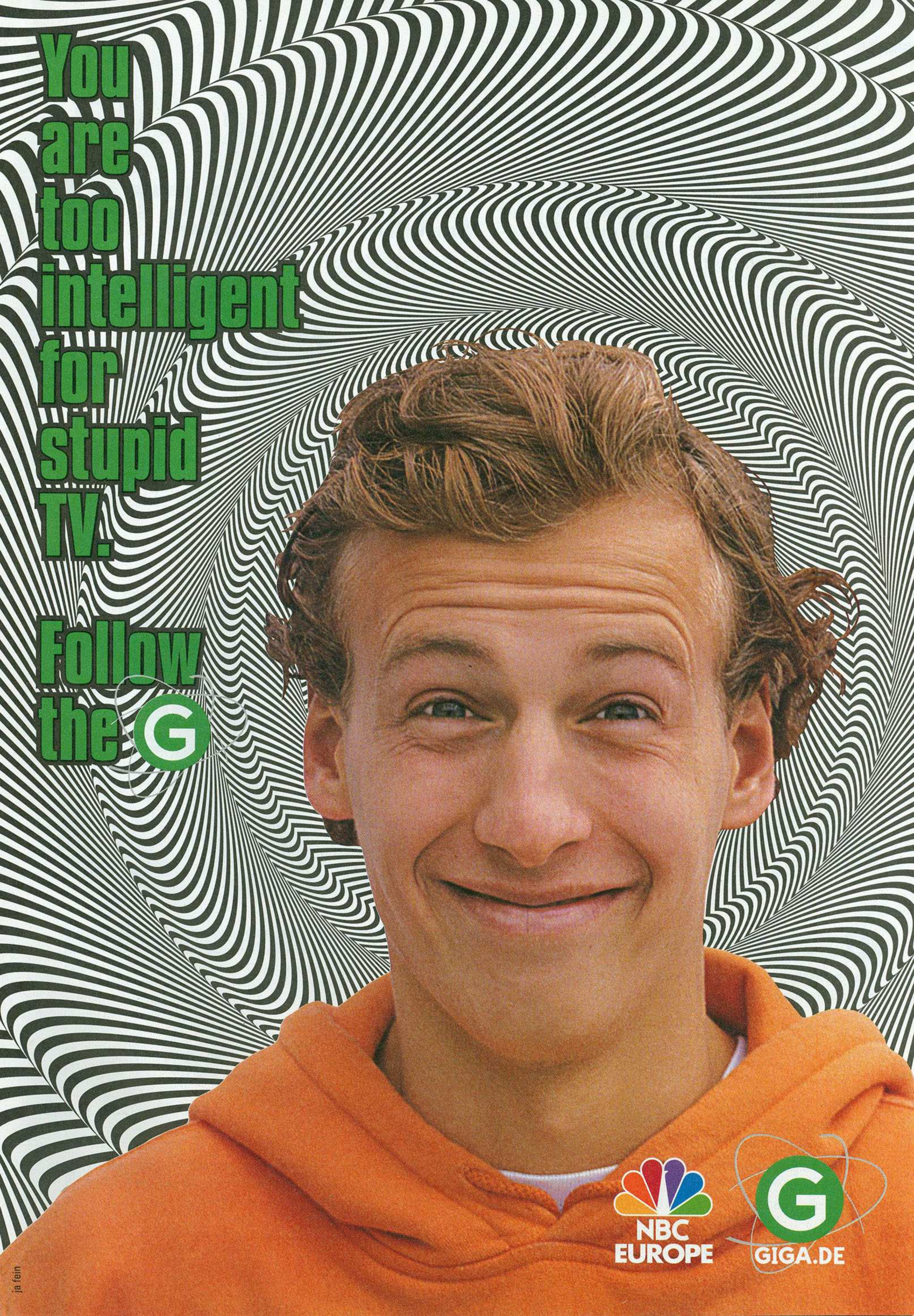
Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



ERSTER! PC Games veröffentlichte den deutschlandweit ersten Half-Life-2-Test.



EXKLUSIV Anders als geplant erscheint das hoch gelobte Fable nur für die Xbox.


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Das Beste zum Feste!

Gewinnen Sie PC-Hardware im Wert von über 2.700 Euro.

Shuttle

1x TFT XP17
WERT: 730,- EURO

Gewinnen Sie per SMS den Spielertraum Shuttle P8100G samt TFT-Monitor XP17 und Tasche. Dank des 3,4 GHz schnellen Pentium-4-Systems mit Ati X800 XT Grafik erleben Sie aktuelle und zukünftige 3D-Blockbuster in bester Qualität. Für ein gestochen scharfes Bild ohne Schlieren sorgt der 17-Zoll-TFT XP17. Damit Sie auch auf jeder LAN-Party eine gute Figur machen, legt Shuttle eine passende Transport-Tasche bei.
Info: www.shuttle.com

1x P8100G
WERT: 1.989,- EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welcher Herr-der-Ringe-Held ist auf der Packung von Schlacht um Mittelerde zu sehen?

a. Gandalf b. Keiner c. Frodo

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Weihnachten", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 4 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 26)



PCG 5 SPIELENAME
Beispiel: PCG 5 Half-Life 2

PC Games Most Wanted (Seite 24)



PCG 6 SPIELENAME
Beispiel: PCG 6 STALKER

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 10. Dezember 2004.

Galaktisches Abo

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön den Multiplayer-Shooter **Star Wars Battlefront** inklusive dem kultigen **Star-Wars-Battlefront-T-Shirt**!



Sie mögen die Filme? Jetzt können Sie sie spielen! Wenn Ihnen die gigantischen Schlachten von **Star Wars** schon im Film gut gefallen haben, werden Sie **Star Wars Battlefront** lieben! Erleben Sie selbst die riesigen Schlachtfelder des **Star Wars**-Universums aus jeder Zeitepoche, von **Episode I** bis **Episode VI** – mit einem exklusiven Ausblick auf das spannende Finale – **Star Wars: Episode III**. Vier Seiten, vier Armeen, vier Ziele: Entscheiden Sie sich entweder für das Imperium, die Separatistendroiden, die Republik oder die Rebellen. Für welche von vier Seiten Sie sich auch entschließen – die Schlachten werden episch sein!

Und für das richtige Outfit ist mit dem kultigen Shirt auch gesorgt. Da heißt es schnell angreifen!

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Star Wars Battlefront (PC) + Shirt
(Art.-Nr.: 002574)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG 24 07

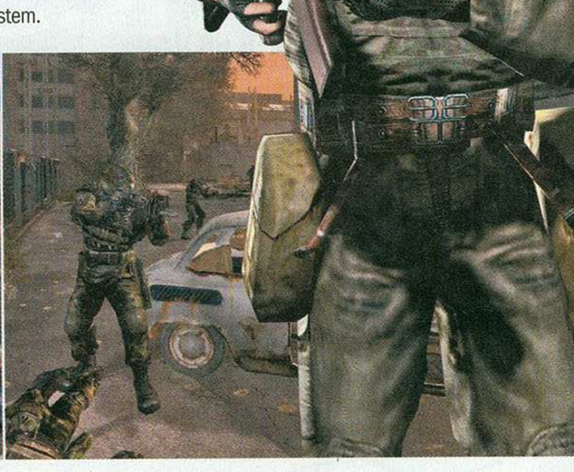
Im nächsten Heft

VORSCHAU

STALKER

Packender Kampf ums Überleben: Für den Shooter **STALKER** entsteht eine riesige postapokalyptische Welt, so glaubwürdig und gigantisch wie sonst nur in Rollenspielen. PC Games zeigt neueste Screenshots und erklärt das erstmals funktionstüchtige Handelssystem.





TEST

Von **World of Warcraft** bis **Everquest 2**: PC Games kürt die attraktivste Rollenspiel-Welt.



TIPPS

Mit unseren Reiseführern wird der Aufenthalt in **World of Warcraft** und Mittelerde zum Erlebnis!



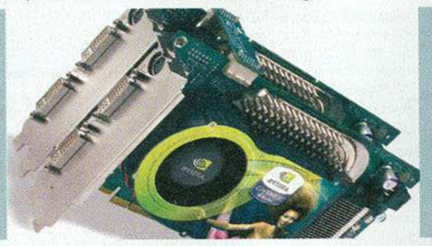
AUF CD UND DVD

Schließen Sie sich den Gefährten an: Electronic Arts arbeitet mit Hochdruck an der Mittelerde-Demo.



HARDWARE

Zwei Grafikkarten auf einmal: PC Games hat getestet, was SLI in der Praxis wirklich bringt.



Die PC Games 02/05 erscheint am 22. Dezember!
Vorab-Infos ab 20. Dezember auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

- Erstmalig DVD-10 (8 GByte). Vollversionen: Throne of Darkness, Wizardy 8, Ability Office 2003 (MS-Office-Ersatz) plus Profi-Deinstallations-Software
- Aufrüst-Special: Der ultimative Guide für das Hardware-Upgrade
- Geforce 6600 GT AGP: Der neue Preis-Leistungs-König

WIDESCREEN Kino DVD Technik



- Titelstory: Die Unglaublichen – alle Facts zum Filmstart des neuen Pixar-Zeichentrick-Hits
- DVD-Besprechungen: Riddick, I Robot
- 32 Seiten Technik: Subwoofer optimal platzieren, Plasma-TV
- Top-Spielfilm auf DVD: Heavenly Creatures von Herr der Ringe-Regisseur Peter Jackson

PLAYZONE Das unabhängige PlayStation-2-Magazin



- GTA San Andreas: Mega-Test plus Tipps auf 15 Seiten
- Titelstory: Der Action-Kracher Killzone im Test
- Vorschauberichte: Resident Evil 4, Time Splitters 3, Metal Gear Solid 3 u. v. m.
- 24 Seiten Extraheft: Call of Duty: Finest Hour
- Kompletter Spielfilm auf DVD: Jackie Brown

SFT Spiele Filme Technik

- Die wahre Größe: Die neuen Plasma- und LCD-TVs im großen SFT-Vergleichstest
- Smartphones: Das ideale Modell für Sie
- 60 Technik-Tests, 50 DVD-Tests, 30 PC- und Videospiele-Tests
- Komplettes PC-Spiel plus Film auf DVD: Supreme Snowboarding und Heavenly Creatures

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Alexander Frank, Matthias Grimm, Björn Schick, Justin Stolzenberg
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 | Per Fax: 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 | PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen: Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-8595464-1
sven.wedig@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac: Telefon: +49-911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser AWA

Januar 1995

Kurioses am Rande

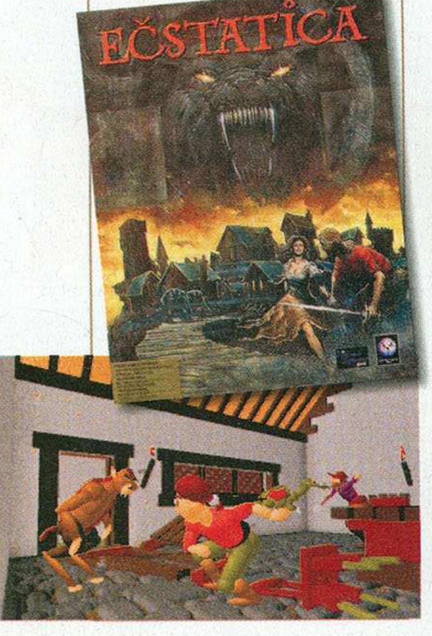
Wer sich schon immer wie ein Rockstar fühlen wollte, kommt um **Virtual Guitar: Welcome to West Feedback** nicht herum. Eine exakte Nachbildung einer E-Gitarre ersetzt die Maus als Eingabegerät und liefert über die Soundkarte erstaunlich realistische Töne. Um Fans und Groupies gleichermaßen zu begeistern, müssen Sie lediglich im richtigen Takt mitschrammeln, der Computer übernimmt die Harmonien. Hat Ihr Einsatz gestimmt, regnet es Punkte, ähnlich wie im gleichnamigen Spiel zur Casting-Show **Deutschland sucht den Superstar**. Ziel von **Virtual Guitar** besteht darin, sich vom Hinterhof-Musikus auf die Bühnen internationaler Konzertsäle hochzuspielen und dort die Herzen der Fans im Sturm zu erobern. Kostenpunkt der Gitarrensimulation: rund 200 Mark (ca. 100 Euro).

Hardwaretrends

Eine sinnvolle Alternative zur Anschaffung immer größerer Festplatten stellen Wechselplatten dar. SyQuest bietet für 690 Mark Laufwerke im handlichen 3,5-Zoll-Format mit einer Kapazität von 270 Megabyte an, die mit einer Zugriffszeit von 14 ms sehr dicht an die Leistung normaler Festplatten herankommen. Die Medienpreise liegen bei etwa 120 Mark für eine 270 Megabyte-Cartdridge. Deutlich langsamer, dafür um einiges günstiger sind so genannte magneto-optische Geräte.

Test des Monats

Eine wahre Flut an hervorragenden Titeln erreicht die PC-Games-Redaktion vor zehn Jahren. In einem heißen Kopf-an-Kopf-Rennen sichert sich **Ecstatica** knapp vor **Creature Shock, Dawn Patrol, Little Big Adventure** und **King's Quest 7** den begehrten Titel „Spiel des Monats". Zartbesaitete Gemüter sollten um das 3D-Action-Adventure aus dem Hause Psygnosis allerdings einen weiten Bogen machen. Denn in **Ecstatica** jagt ein Schockmoment den nächsten. Während Sie sich anfangs noch mit blanken Fäusten durch die Levels prügeln, gehen Sie im späteren Spielverlauf mit Äxten und Schwertern auf Monsterjaged. Im Gegensatz zur **Alone in the Dark**-Serie brauchen Sie sich nicht mit unübersichtlichen Kameraperspektiven rumzuärgern. Außerdem sind die Figuren nicht aus eckigen Polygonen zusammengesetzt, sondern bestehen vollständig aus Kugeln und Ellipsen. Dadurch laufen die Akteure geschmeidiger über den Bildschirm. Alles in allem ein hervorragendes Adventure mit kniffligen Rätseln und einer gehörigen Portion schwarzem Humor.



Kultspiel: Creature Shock

Das derzeit kurz vor der Pleite stehende britische Studio Argonaut Software liefert damals mit **Creature Shock** einen Beitrag zur Diskussion um den „interaktiven Film". Anstatt pixelige Videosequenzen in das Spiel zu integrieren, zeigt **Creature Shock** von Anfang bis Ende atemberaubende gerenderte Grafiken, an denen man sich kaum satt sehen kann. Das Spielprinzip erinnert schwer an **Rebel Assault**: Per Maus bewegen Sie sich durch vorberechnete Wege; wenn ein scheußliches Alien aufkreuzt, verwandelt sich der Cursor in ein Fadenkreuz und Sie müssen versuchen, auf empfindliche Teile des Monstrums (beispielsweise Stielaugen) zu zielen. Für Abwechslung sorgen mehrere Weltraum-Ballereien im **Wing Commander**-Stil.

Die Top-5-Tests



1. CREATURE SHOCK | Psygnosis
Creature Shock verbindet packende Action mit hinreißenden Zwischensequenzen.

2. LITTLE BIG ADVENTURE | Adeline
Witziges Adventure mit opulenter Iso-Grafik und geschmeidigen Animationen

3. KING'S QUEST 7 | Sierra
Im siebten Teil der Adventure-Serie erwarten Sie noch schwerere Puzzles.

4. DAWN PATROL | Rowan Software
Die historische Flugsimulation steht Red Baron oder Chuck Yeager in nichts nach.

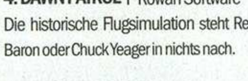
5. ACES OF THE DEEP | Dynamix
Beklemmende U-Boot-Simulation mit realistischem Wellengang

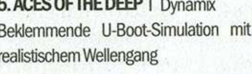
Was wurde eigentlich aus ... Novalogic?

Nach einigen Neuauflagen alter Geschicklichkeitsspiele wie **Bubble Bobble** und **Arkanoid 2** spezialisierte sich Novalogic auf die Entwicklung von Militärsimulationen. 1992 gelang mit **Comanche: Operation White Lightning** der Durchbruch. Vor allem die Grafik sorgte damals für Begeisterungsstürme. Die Voxel-Engine zauberte ein realistisches Terrain auf den Monitor, ohne besonders hohe Anforderungen an die Hardware zu stellen. Auch die **Armored Fist**-Serie, **F-22 Lightning 3** und **Delta Force 1-3** verwendeten die Voxel-Technik. Erst 2001 läutete der vierte und letzte Teil der **Comanche**-Reihe (Bild) eine neue Grafik-Ära für Novalogic ein. Neben **Delta Force: Black Hawk Down** kommt die **Comanche 4**-Engine auch in Novalogics aktuellem Mehrspielerhit **Joint Operations** zum Einsatz. Ihre Stärke: sehr hohe Fernsicht und detailreiche Landschaften.



3D-Helme





Ein völlig neues Spielgefühl verspricht der neue 3D-Helm Forte VFX-1. In Rollenspielen (**System Shock**), Shootern oder Flugsimulationen (**Flight Unlimited**) entfällt die Blickwinkeländerung über die Tastatur völlig. Stattdessen folgt die Perspektive Ihren Kopfbewegungen. Einen kleinen Haken gibt es beim VFX-1 jedoch: Die Auflösung ist mit 140x80 Bildpunkten nicht gerade berauschend.

